69.000 LEI Mai/anul I - 2000

PC Games

Ştii ce se joacă

Cea mai vândută revistă de jocuri PC din Europa



28 Pagini de Tips & Tricks
Dark Project 2, The Sims, C&C: Firestorm

Cu 2 CDuri

15 DEMOuri
4 VIDEOuri
32 PATCHuri

Killer-consola de la Microsoft

Marea apariţie: X-Box cu procesor Pentium III şi chip Nvidia!

CU VIDEO

Need for Speed 5

Acceleraţi şi savuraţi: tur de testare cu Boxter-ul şi 911 pe 5 pagini!

Dark Project 2

Tests & Tips pe 12 pagini: cum să-i păcăliţi pe adversari şi să supravieţuiţi!

Continuarea jocului anului '99: Garrett, maestrul hoţilor, se întoarce!

ISSN 1454996-4

Pe 2 CDURI

Top-Demouri
- Rally Masters,
- Sudden Strike,
- Superbike 2000,
- Klingon Academy

Special Actualităţi
- 87 MB MODuri pentru Unreal & UT
- Age of Empires 2 scenarii



Top-videouri de ultimă oră!

- Commandos 2: 8 min. scene din joc
- F1 2000: Debutul de la EA Sports
- Lara shooting: Lara live

The Settlers 4: Primele imagini! • Record mondial: Primul Athlon cu 1.000 MHz în test!



Mai bine mai târziu...

După apariţia primului număr au început aşa cum era de aşteptat şi reacţiile. La început au fost reacţiile noastre. Împărţite între bucuria de a ne vedea revista în standuri şi o oarecare dezamăgire în ceea ce priveşte faptul că lucrurile nu au ieşit chiar "ţais".

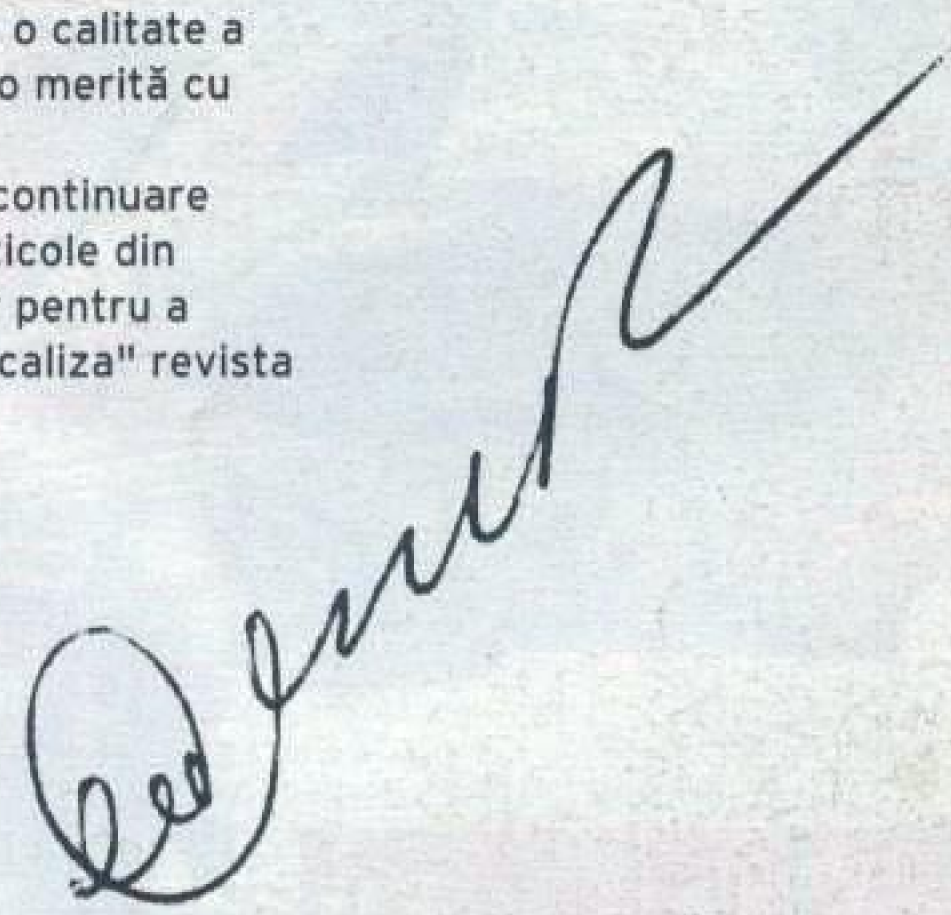
Au apărut apoi reacţile din partea cititorilor. În scrisori, e-mail-uri, pe forumul de discuţii de la www.gamesmania.ro. Discuţii animate, în contradictoriu, pe diferite tonuri ce exprimau impresii bune, critică îndreptăţită sau tendenţioasă, păreri neutre sau avizate etc. Chiar şi alte reviste se găseau prin preajmă.

A venit apoi ceea ce nu-i place nimănui: şedinţe de ana-liză, discuţii în redacţie, noi planuri şi progranări..

Aşa că în numărul acesta veţi putea citi un reportaj de la CERF Bucureşti, un articol despre violenţa din jocuri, unul care va stârni probabil multe reacţii despre pirateria în sălile de jocuri şi bineînţeles va fi mai mult hardware, iar preţurile produselor ce se găsesc şi pe piaţa românească vor fi în lei.

Am riscat deci apariţia cu o întârziere de două săptămâni a revistei tocmai pentru a putea remedia anumite defecţiuni tehnice inevitabile unui prim număr: comentariile de pe CD-uri sunt în limba română, demo-urile sunt în engleză şi după cum aţi observat până acum calitatea hârtiei şi a tiparului s-au îmbunătăţit şi asta pentru a putea oferi cititorilor noştrii o calitate a revistei pe care o merită cu adevărat.

Aşteptăm în continuare sugestii, idei, articole din partea cititorilor pentru a putea "parţial localiza" revista PC Games.





CIPRIAN COROIANU
redactor

Regretă vremurile apuse, când Andrei împărţea energizante prin redacţie.



SIMONA IACOB
reporter



ŞERBAN LAZA
public relations

El este..., sperăm ca în viitor cantitatea corespondenţei să nu scadă din această cauză.

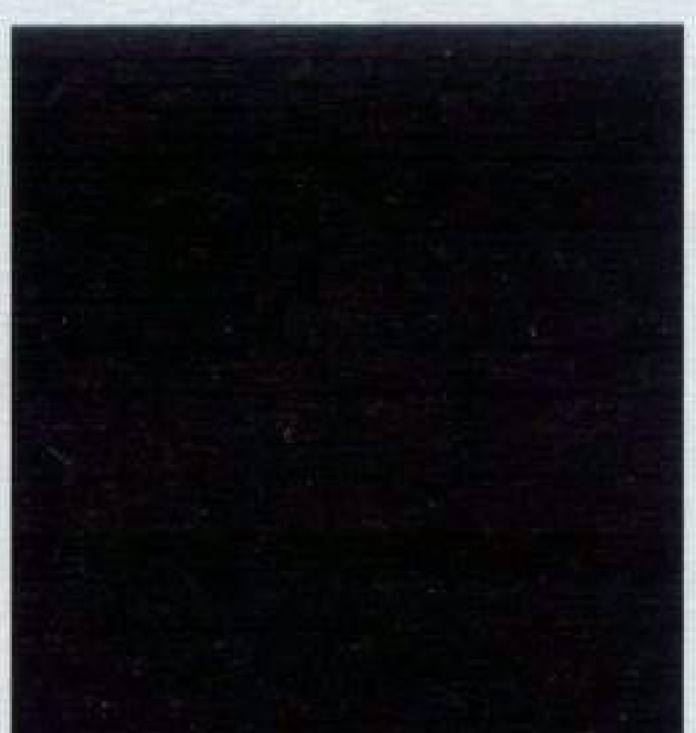


ANDREI RITOK SCHOTSCH
traducător

Simte că-i iau foc creierii după o zi de tradus.



MONIKA EÖRDÖGH
tehnoredactor



MARK-ROBERT FERENCZI
tehnoredactor

Mai retras din fire şi furios pe cei ce nu a reuşit încă să conceapă două rânduri pentru această pagină.



CORNELIU DAN
traducător

Nu se apucă de tradus până nu termină încă un nivel din *Thief 2*.

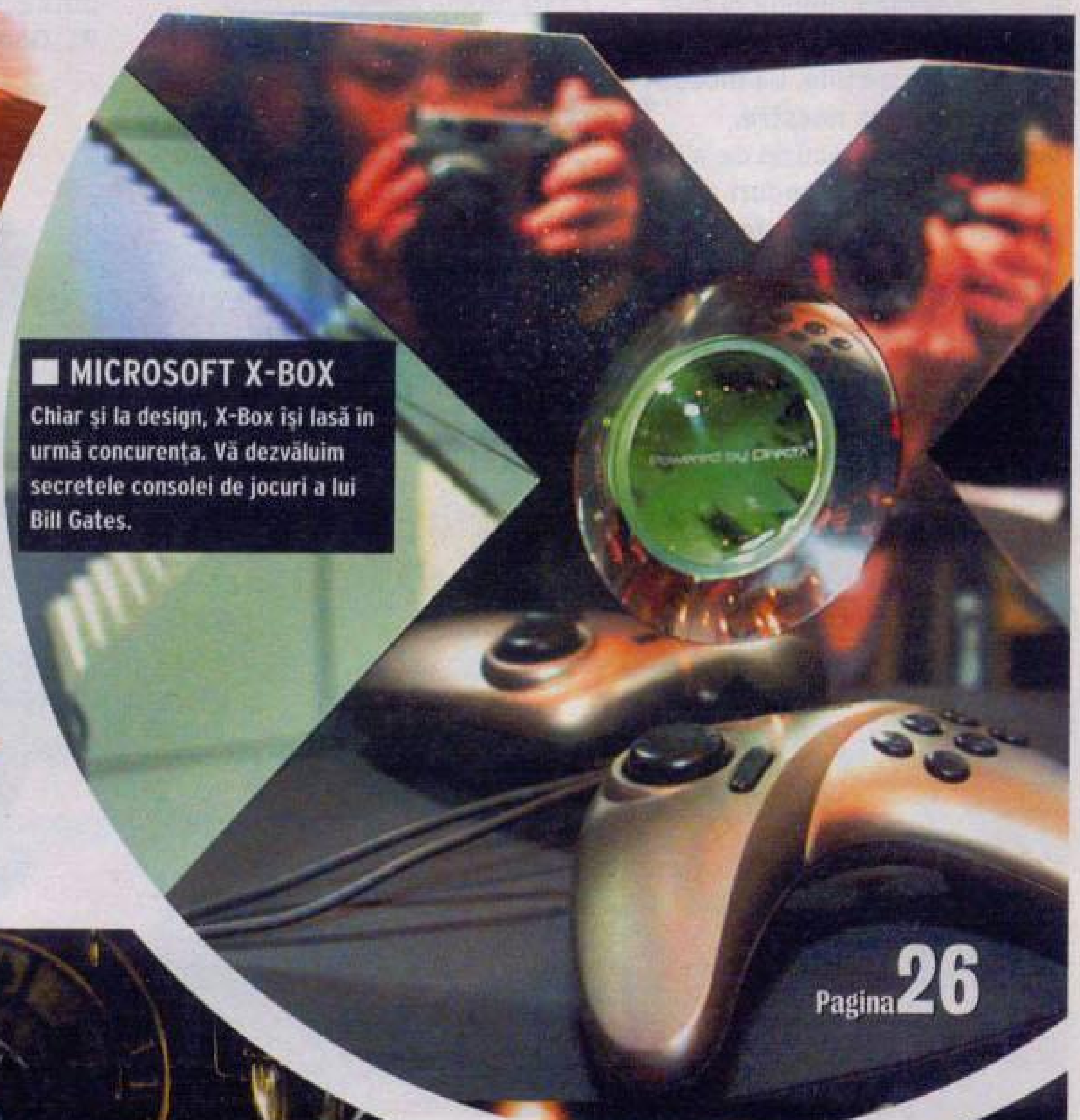


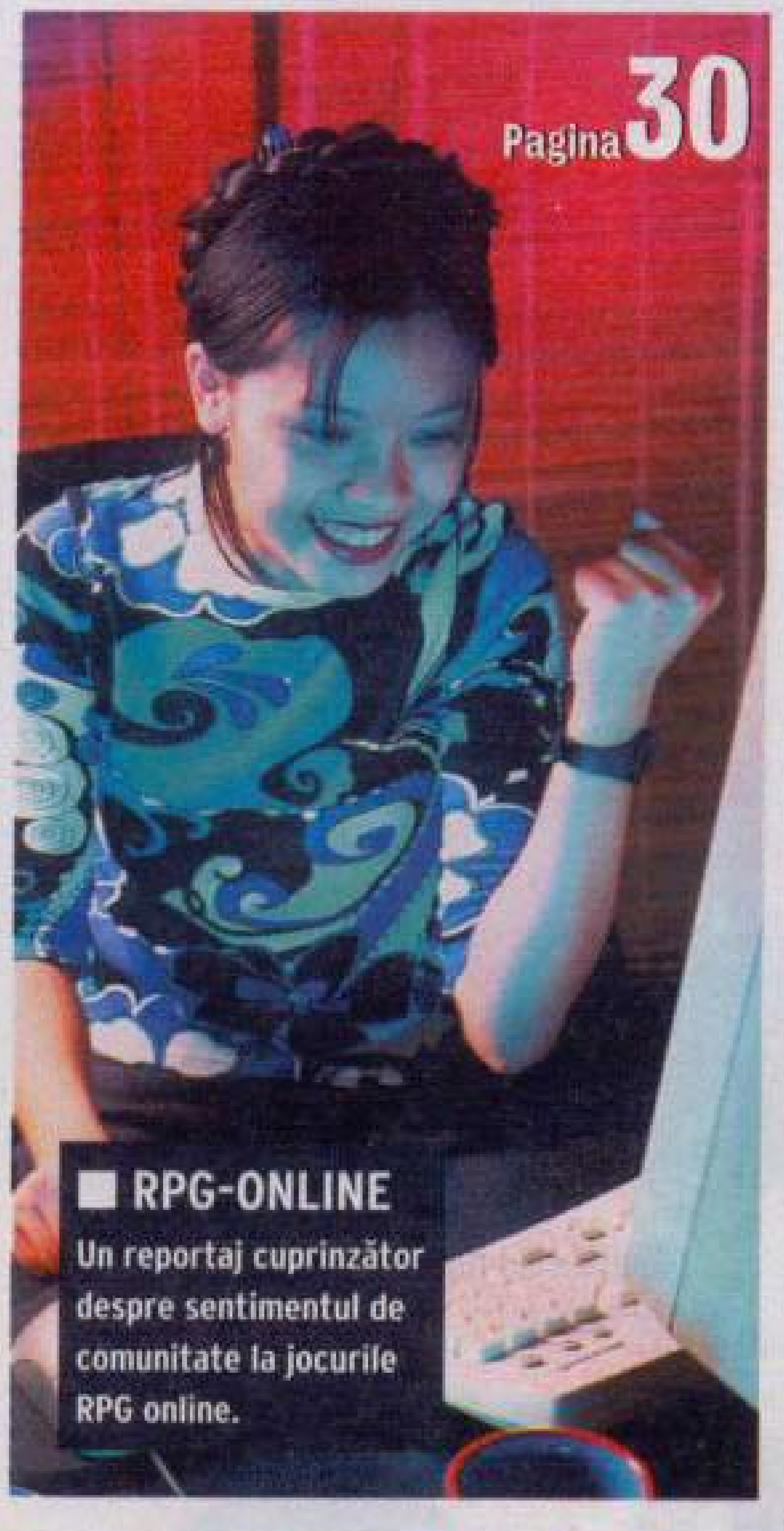
PAUL MORK
director vânzări

Supranumit "speedy" din cauza vitezei cu care pune mâna pe cheile maşinii şefului.











PC Games

Service

Actualităţi

Magazin

Avanpremieră

Test

Hardware

Tips & Tricks

INDEX

Action

Adventure

Strategy

Sport

Simulation





PC Games

Indicaţii CD la pagina 162

CD-ROM 1

Metal Fatigue
RTS, GT Interactive
Sudden Strike
RTS, CDV

CD-ROM 2

Bust-A-Move 4
Puzzle, Hasbro Interactive
Croc 2
Jump&Run, Electronic Arts
Cue Club
Sport, THQ
Deep Fighter Trailer
Action, Ubi Soft
Honda Motocross Grand Prix
Curse, Swing Entertainment
Invictus
Strategie, Virgin Interactive
Shadow Watch
Strategie, Take 2 Interactive
Klingon Academy
Space - Action, Activision
Superbike 2000
Curse, Electronic Arts
Rally Masters
Curse, Infogrames
Theocracy
Strategie, Ubi Soft
Ford Racing
Curse, Empire Interactive
Devil Inside
Action - Adventure, Gamesquad

Videoreportaje

Lara Shooting
Lara live
Commandos 2
Strategie, Eidos

F1 2000
Curse, Electronic Arts

Specials

MS Internet Explorer 5.0
Gamespy v. 2. 19
Unreal Tournament Maps and MODs
Unreal Tournament Bonus Pack
Star Trek: Armada Background
Age of Empires 2 Scenario

Bugfixes

Age of Wonders 1.35 (e)
Anstoss 3 1.03 (d)
Close Combat 4 4.02 (d)
C&C3: Tiberian Sun 2.02
Darkstone 1.0.5b (d)
Half-Life from 1.0.0.9 to v1.0.1.6 e)
Satanica Installations-Update
Supreme Snowboarding v1.035 (e)
Total Annihilation: Kingdoms v3.0 (e)
SWAT 3 Close Quarters Battle v1.2 (e)

Hardware

A3D Driver v3.12
ALi AGP v1.65
ALi DMA v3.55
ATi Rage 128 (Pro) v6.31
ATi Rage Fury Maxx v6.32
Banshee v1.04.00
DVD Genius
Entech PowerStrip v2.64
Guillemot 3D Prophet Update
Guillemot 3D Prophet DDR-DVI Update
Matrox G400 v5.52
Matrox TurboGL v1.30
Microsoft IntelliPoint Software v3.1
Nvidia 95_98 Reference v3.68
Nvidia Windows2000 Reference v3.78
Savage 4 v8.10.33
VIA AGP v4.00
Viper II Win2000 v9.20.11
Voodoo2 DirectX7 v3.02.02
Voodoo3 2000 3000 Win9x v1.04.00
Irongate Super Bypass
Wcpuid Tool

IMPRESSUM

PC Games România

Redacţia:
Corneliu Dan
Andrei Ritok-Schotsch
Ciprian Coroianu
Rareş Crişan
Monika Eördögh
Robert Mark Ferenczi
CD Rom:
Kramer Zoltan
Producţie :
Dorin Onica
Publicitate:
SC Amalia Internaţional
Tel/Fax: 059/411154
Prepress:
S.C. Editura Forum Verlag
Tel. 059/137650
Best Print
Tel: 094/562425
Tipar:
S.C. Crispapier srl
Tel: 093/306205
S.C. Infopress
Tel: 066/218064
Vânzări:
Paul Mork
Distribuţie:
SC Alcris srl.
Tel. 01/6104494
092-311271
Contabilitate:
Roxana Popovici
Director Financiar:
Cristina Paap
Adresa redacţiei:
PAM Grup srl.
Oradea, str. S. Bărnuţiu 30,Ap. 3
Tel. 059.479661
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700
e-mail :pcgames@rdsor.ro
ISSN: 1454-8964
Editor: PAM Grup srl.
Aleşd, P-ţa Unirii, Bl. Z 32, Ap.6

PC Games Germania

Adresa redacţiei
COMPUTEC MEDIA PC Games
Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg
Germania
e-mail: redaktion@pcgames.de
Tel. service : 0049 911 2872-150
Conducere:
Christian Geltenpoth (preşedinte),
Roland Arzberger, Oliver Menne
Redacţia Germania:
Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Florian Stangl, Harald Wagner, Daniel Kreiss, Marcus Esposito (asistenţă)
Editura
COMPUTEC MEDIA
Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg
PC Games România este o publicaţie editată de PAM Grup srl. sub licenţă Computec Media AG 2000.

Starcraft, Quake 2&3, Half Life, Warcraft 2, Need for Speed 4, Fifa 2000 - jocuri care sigur vă spun ceva. Fie că este vorba de Protoss, BFG, Gordon Freeman & Co., Ogre Master, Porsche sau Campionatul European de Fotbal, enumerarea de mai sus vă este desigur familiară.Şi asta pentru că aţi petrecut multe ore, poate chiar zile, în compania unui calculator pe care s-au aflat o bună perioadă de timp măcar o parte din jocurile amintite.



Le-aţi jucat? Da. Single player? Da. Multiplayer? Desigur! De unde atâta entuziasm? Răspunsul nu poate fi dat chiar aşa de uşor cum ar părea la prima vedere. Create iniţial pentru single player, jocurile au oferit multă satisfacţie şi un mod agreabil de a petrece timpul liber. Apoi s-a cerut mai mult: interacţiune între mai mulţi jucători. Aşa au apărut jocurile multiplayer, în care sunt cooptaţi cel puţin doi jucători. Chiar dacă este real time sau turn based, pe reţea locală sau pe Internet, opţiunea multiplayer nu mai lipseşte din nici un joc care se vrea de succes. Sătul de confruntarea cu o inteligenţă artificială, nu întotdeauna decent implementată, jucătorul caută aventura. Şi unde o poate găsi, dacă nu la capătul unui cablu, unde se află un calculator şi un alt jucător, care încearcă să-i dejoace planurile şi să-l învingă? Înfruntarea este cu atât mai aprigă cu cât jucătorii cunosc toate amănuntele jocului, cu cât acesta este mai complex, iar miza mai mare.

Săli de una, două sau cinci stele

Dar posibilitatea de a avea reţeaua ta proprie şi găsi pe cineva oricând gata să te înfrunte este destul de mică. Şi atunci? Pentru cei care încă nu ştiu, există chiar în oraşul vostru aşa-numitele "săli de jocuri pe calculator". Numele diferă, unele sunt şi conectate la Internet, între două partide îţi poţi verifica e-mail-ul, poţi bea o cafea ori un suc sau răsfoi câteva reviste de



specialitate. Aceste săli sunt, în linii mari, de trei categorii: de lux, decente şi de cartier. Cele de lux (deşi poate prea mult spus) se ridică într-adevăr la nivelul standardelor vestice: calculatoare foarte performante, aer condiţionat, mese şi scaune ergonomice, lumină adecvată, legătură rapidă la Internet, eşti servit cu alune etc., dar şi preţul plătit pe oră este destul de mare. Astfel de săli sunt cam rare, dar vei aici întâlni jocuri originale, foarte noi chiar, documentaţie completă şi ai posibilitatea de a juca pe Internet cu cineva de pe cealaltă parte a globului. Locul 2, sălile decente dispun de calculatoare puternice, mese şi scaune comode, mai au şi legătură la Internet, ceva jocuri originale sau cel puţin cutiile lor goale, iar între două reprize poţi juca biliard sau sta la terasă cu prietenii. Locul 3, sălile "de cartier" se află enorm de mult sub orice fel de standard. Dezvoltate ca "add-on" al unei terase cu jocuri mecanice, aceste săli se întind pe câţiva metri pătraţi, calculatoarele sunt de clasa 486 şi K5, dotate cu monitoare vechi, înnegrite de fum de ţigară, care, de altfel, umple întreaga încăpere, termenul de "fog of war" căpătând noi semnificaţii. Rareori legate în reţea şi niciodată la Internet, pe aceste calculatoare rulează cu greu jocuri precum Tetris, Poker 4, Duke Nukem, Red Alert, Doom etc., făcând deliciul consumatorilor de bere şi mici de la terasa alăturată. De jocuri originale nici vorbă; dacă-l întrebi pe patron de vreo licenţa, îţi arată pe rând certificatul de urbanism, autorizaţia sanitară de funcţionare sau planul de racordare a terasei la reţeaua municipală de apă. Poate exagerez puţin, dar trebuie să trag un semnal de alarmă cu privire la aceste săli de jocuri. Unele din ele nu respectă nici cele mai elementare reguli de funcţionare: distanţa dintre calculatoare, sistemul de aerisire, sistemul de iluminat, interzicerea consumului de băuturi alcoolice, ca să nu mai vorbim de licenţele necesare rulării sistemelor de operare şi a jocurilor. Mai mult, nici nu cred că aceste săli au obţinut autorizaţie de funcţionare pentru jocurile în reţea. O astfel de autorizaţie ar trebui să se elibereze şi în funcţie de câte licenţe există.

Inspiraţi de piraţii hiperspaţiului

Dacă nu toţi utilizatorii îşi pot procura propriile licenţe pentru acasă, măcar aceste săli de jocuri, deschise publicului, ar trebui să aibă aceste licenţe. Şi nu una pentru cinci calculatoare, ci pentru fiecare în parte, atât a sistemului de operare, cât şi a jocurilor. Ei bine, pe unii patroni nu-i interesează să facă o astfel de investiţie (de maxim 1.500$), preferând să rămână în ilegalitate, riscând să fie prinşi de BSA România şi amendaţi. Totuşi, unele lucruri au început să se mişte în direcţia bună, unele săli achiziţionând licenţe Windows 98 SE. În privinţa jocurilor, se folosesc versiuni shareware, freeware, beta test sau warez (în cele mai multe cazuri). Este cel puţin hilară situaţia în care în toată sala se foloseşte un singur CD original Quake 3 şi care este dat din mână în mână, atunci când se începe un nou joc multi-player. Aşa ceva nu se întâlneşte în sălile de jocuri respectabile. Aici veţi găsi toate calculatoarele cu absolut tot soft-ul în regulă. Te înţelegi cu cei din jurul tău ce jucaţi, iei CD-ul din raft şi joci fără probleme, nemaiaşteptându-ţi rândul să vină CD-ul din celălalt capăt al sălii. Ce

avantaje se obţin în urma folosirii CD-urilor originale? Foarte multe, începând cu senzaţia de a juca un produs original, documentaţia completă, existenţa filmelor şi muzicii, siguranţa în rulare, inexistenţa viruşilor, posibilitatea de a aplica un patch sau un add-on, suport gratuit etc. Cu toate aceste facilităţi, sunt totuşi preferate versiunile warez, care au fost în prealabil "professionally ripped for better performance and installation", fiind eliminate filmele, muzica, dar şi orice posibilitate de update. Ce nu se poate "sparge" este făcut imagine de CD şi distribuit ca atare. Vă trebuie doar imaginea şi un CD Writer şi intraţi în posesia unei cópii perfecte a CD-ului original. Toate CD-urile pirat se vând în pieţe, magazine, universităţi, staţii de metrou la preţuri aproape derizorii, făcând ca apariţia programelor originale la preţuri occidentale să pară o glumă bună.

Profesioniştii aşteaptă lege şi ordine

Tot aici mai intervine un aspect: prin mâna utilizatorului român trec, la aceste preţuri derizorii, cele mai noi versiuni ale unor programe în care s-au investit sute sau mii de ore de muncă, are de unde alege ce-i place, dar nu va cumpăra acele produse soft decât dacă ştie că-i sunt neapărat necesare şi având frica controlului şi a amenzii. Motivele invocate sunt multe: preţul programului original depăşeşte de multe ori salariul său pe o lună. No comment. Dar se remarcă o îngrijorătoare lipsă de apreciere a muncii intelectuale informatice, ceea ce duce la o inevitabilă lipsă de consideraţie faţă de producătorii români de software. Aceştia preferă de cele mai multe ori să lucreze pentru companii străine şi pentru piaţa externă, decât pentru cea românească, care, trebuie să



recunoaştem, nu este încă pregătită pentru a cumpăra software original.

În concluzie, pirateria programelor de calculator nu este foarte uşor de stopat, dar poate fi redusă printr-o mai mare atenţie a autorităţilor, care până la controlul efectuat la firme, săli de jocuri şi persoane fizice, trebuie să facă vizite tot mai dese prin locuri deja consacrate ca fiind "leagănul" programelor-pirat.

Ionuţ Ghionea

PE ŞLEAU



Mulţi producători evită chinul alegerii unui nume, oprindu-se asupra unuia la întâmplare.

Permiteţi-mi să mă prezint My name is Lancer!

Peter Kusenberg

Era cât pe ce să mă fac de ruşine când, în timpul unui interviu la târgul Gamestock, l-am întrebat pe Chris Roberts - care din fericire era bine dispus - despre actualul său project, Freelancer. Genialul producător m-a scos din încurcătură, exclamând cu un zâmbet pe faţă: "Ah, te referi la Spacelancer!" Desigur, era vorba de Freelancer, dar cine e în stare să reţină toate denumirile acestea, când toate sună parcă la fel. Faptul că două treimi ale jocurilor din topul primelor zece poartă un nume urmat de un număr dovedeşte lipsa de creativitate a firmelor de producţie: Anstoss 3, Final Fantasy 8, Age of Empires 2. Iar numele din faţa numerelor dau din ce în ce mai mult impresia că persoanele responsabile au rearanjat doar ordinea literelor din titlurile existente. Pentru jocuri care se desfăşoară în spaţiu, se foloseşte cu predilecţie cuvântul Space, pentru curse ceva cu Drive şi Speed, pe când în titlurile de strategie este îndrăgit termenul de Commander. Dar există şi producători care îşi frământă mintea în căutarea unui titlu potrivit, chiar şi în timp ce se spală pe dinţi sau fac duş. Crimson Skies de exemplu sună bine, pentru un simulator de zbor e chiar senzaţional. Poate că producătorii mai puţin inspiraţi în ce priveşte alegerea titlului ar fi mai motivaţi, dacă s-ar acorda un premiu special sau puncte suplimentare, în cazul unei idei originale.

Space Commander? Unii părinţi nu găsesc un nume inteligent pentru copiii lor.

La cheremul Naşului

Action adventure-ul Mafia vă teleportează în lumea războaielor dintre bande

În America anilor '30, contrabanda cu alcool, traficul cu droguri şi prostituţia sunt la ordinea zilei. Eroul Tommy este la început un simplu şofer de taxi, care se angajează ca şofer la un clan puternic de mafioţi. El trebuie să-şi dovedească aptitudinile în multe misiuni, atât ca şofer, cât şi ca criminal. Pentru transpunerea grafică a jocului s-a folosit tehnica *Hidden & Dangerous*.

■ GEN **Action** ■ PRODUCĂTOR **Illusion Softworks**
■ DISTRIBUŢIE **Take 2** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Octombrie 2000**



■ CA UN MODEL La elemente cum ar fi acest automobil, designerii urmăresc autenticitatea.



CURTE DIN SPATE Când nu e foarte preocupat să scape de urmărirea poliţiei, eroul se plimbă prin curţile din spate ale uriaşei lumi a jocului şi îndeplineşte misiuni care adesea se termină fatal pentru adversarii lui.

Star Trek: Bridge Commander

În sfârşit, un adevărat simulator spaţial

Larry Holland, creatorul seriei *X-Wing*, realizează un joc de lupte spaţiale în culise Star Trek. În loc să vânaţi navete agile în câmpuri de asteroizi, în acest joc, în calitate de căpitan al unor coloşi cu putere mare de foc, veţi ordona comenzi tactice pe punte sau veţi trece personal la pupitrele de control. 30 de misiuni împânzesc duelurile din plapuma de stele, însoţite de elemente ale seriei TV The Next Generation - de la cercetare până la diplomaţie.

■ GEN **Weltraum-Action**
■ PRODUCĂTOR **Totally**■ DISTRIBUŢIE **Activision**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. 2/2001**

I-War 2

Continuare epică a simulatorului spaţial

Infogrames îşi propune pentru sfârşitul anului realizarea unei continuări a hitului de acţiune şi strategie I-War. Jocul vă pune în rolul unui tânăr criminal, care trebuie să străbată spaţiul după ce a evadat din închisoare. Acţiunea nelimitată, extinsă în 16 galaxii, va garanta satisfacţia la acest joc.



GATA DE LUPTĂ În I-War2 luptele tensionate din spaţiu sunt garantate.

■ GEN **Action** ■ PRODUCĂTOR **Particle Systems**
■ DISTRIBUŢIE **Infogrames** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. 4/2000**

The Matrix

Va primi oare Shiny râvnita licenţă?

Luni în şir bursa zvonurilor a fost agitată. Acum se pare că producătorii hit-ului de succes s-au decis să dea drepturile pentru jocul PC firmei Shiny, care aparţine lui Dave Perry (Messiah, MDK). Cu toate că nu s-au dat încă informaţii oficiale, se pare că adaptarea va apărea odată cu al doilea film Matrix. Până la ora actuală, Shiny şi distribuitorii lui nu au fost dispuşi să dea amănunte.

■ GEN **Acţiune** ■ PRODUCĂTOR **Shiny**
■ DISTRIBUŢIE **Interplay** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. 1/2001**



SUCCES GARANTAT? Matrix, unul dintre filmele cu cel mai mare succes în ultimii ani, va fi adaptat pentru PC.

Răscoala piticilor

Lemmingşii se întorc

După moderatul Lemmings 3, piticii verzi cu părul verde se reîntorc la rădăcini. Noua ediţie, Lemmings Revolution, se leagă din toate punctele de vedere de original. Cu personaje ca săpătorul sau constructorul de poduri, însă fără 3D-ul generator de confuzii, vechiul farmec al jocului revine. Scenele pot fi cercetate cu camera de jur împrejur, rezultând astfel o senza-ţie de spaţialitate.

■ GEN **Strategie** ■ PRODUCĂTOR **Psygnosis**
■ DISTRIBUŢIE **Take 2** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Mai 2000**



VERDEAŢĂ Salvaţi lemmingşii de moartea prin flăcări, cădere sau înecare.

Cald & Rece

Barometrul nostru vă arată noutăţile, trendurile şi zvonurile care încing momentan atmosfera în domeniul jocurilor.



■ Chiar există!
Domnul Gates trebuie să-şi mărească capacităţile seifurilor. De la începutul lui martie nu se mai vorbeşte decât despre performanţele lui X-Box. La sfârşitul lui 2001, toţi fanii consolelor de joc vor dori să se joace cu cutia de minuni a lui Microsoft.

■ Femeia visurilor este găsită
Frumoasa domnişoară care va alerga prin junglă şi se va juca cu UZZI-urile în filmul Tomb Raider se numeşte Angelina Jolie.

■ Fără grija de urmaşi
Potrivit Entertainment Software Union, distribuitorii soft-urilor pentru copii ar putea mări numărul progra-melor vândute cu 36,16%.

■ Rol principal pentru Baywatch babe
Pamela Anderson şi serialul TV VIP vor fi prelucrate ca joc de acţiune de către Ubi Soft.

■ Clone pe scenă
Atenţie la plagiatele de *Moorhuhn*. Nu mai este sigură nici viaţa virtuală a eroilor din serialele Teletubbies şi Big Brother.

■ Până ce înnegreşti
Aşteptarea lui *Daikatana* nu se mai termină. Potrivit lui Ion Storm, ego-shooter-ul încă nu este 100% terminat.



PE ŞLEAU



EA Sports vrea să încurce cât poate concurenţi ca Ubi Soft sau MicroProse în producerea jocurilor de Formula 1.

Florian Stangl

Sub sigla EA Sports, Electronic Arts domină genul jocurilor de sport ca nimeni altul. Şi pe bună dreptate, spun fanii, satisfăcuţi de *FIFA*, *NHL*, *NBA* sau *Need for Speed*. Însă la jocurile de Formula 1 amatorii au fost încântaţi de creaţiile lui Geoff Crammond, care lucrează la MicroProse, nu la EA, iar acest lucru îl irită pe gigantul producător de jocuri. Tom Stone, şeful studioului de producţie al F1, s-a mobilizat la auzul următoarei provocări: "Vrem să le îngreunăm atât de mult viaţa producătorilor de jocuri Formula 1, încât să nu se mai ocupe niciodată de acestea." Iată de ce EA investeşte milioane în licenţe şi aduce anual pe piaţă câte două jocuri de Formula 1, câte unul la începutul şi la sfârşitul sezonului. Această avalanşă de produse trebuie să convingă atât concurenţa, cât şi cumpărătorii. „Aici vine EA Sports!", "Aici vine cel mai bun produs Formula 1!", "Aici trebuie să-ţi dai banii!" Sună agresiv, dar EA ştie că nu e uşor să impresionezi fanii europeni ai Formulei 1. Pe de o parte, jucătorii PC pun accent maxim pe calitate, pe de altă parte, Geoff Cramond are în acest segment al pieţei un nume care ar putea să fie mai tare decât cel al EA Sports. Un lucru este sigur încă de pe acum: încrederea în sine a celor de la Electronic Arts depăşeşte calitatea jocurilor F1 pe care le produc.

Încrederea în sine a lui EA este mai mare decât calitatea jocurilor de formula 1 pe care le produce

Anno 1503

Grafică mai detaliată decât cea a precursorului

Se mai poate oare îmbunătăţi grafica abundentă în detalii a unui Anno 1602? Primele grafici, care din păcate sunt publicate doar sporadic, demonstrează câtă silinţă îşi dau designerii lui Anno 1503. Hanul din imagine ne arată că proiectul ar putea într-adevăr stabili noi standarde. Potrivit afirmaţiilor celor doi designeri, în graficile lor s-au inspirat în primul rând din călătorii, cărţi şi filme. Sunflowers intenţionează să scoată jocul pe piaţă în primul trimestru al anului 2001.

- GEN **Strategie de construcţie**
- PRODUCĂTOR **Sunflowers**
- DISTRIBUŢIE **Infogrames**
- TERMEN DE APARIŢIE **Trim.4/2000**



EXCURSIE LA CÂRCIUMĂ Prima clădire din *Anno 1503:* un han decorat cu ţigle.

F1 Manager

Cu EA Sports puteţi participa ca administrator financiar la afacerea rentabilă a curselor

În *F1 Manager* al renumitului atelier de software EA Sports, puteţi decide asupra succesului sau eşecurilor unei echipe de F1. În timp ce alţii conduc vehiculele în curse, dvs. vă ocupaţi de sponsori, supravegheaţi testările şi plănuiţi strategii care vă vor conduce echipa entuziastă spre succes. Prin scene complicate în 3D, veţi putea observa şi aprecia diferitele curse.

- GEN **Strategie**
- PRODUCĂTOR **EA Sports**
- DISTRIBUŢIE **Electronic Arts**
- TERMEN DE APARIŢIE **Trim.2/2000**



START RAPID Aşa arată scenele. Însă succesul echipei depinde de managementul dvs.



Înfrumuseţarea oraşului

SimCity 3000 se extinde simţitor prin pachetul suplimentar

Maxis se ocupă de clienţii săi. La oferta de noutăţi pe care AddOn-ul SimCity 3000 Unlimited le va aduce, firma s-a orientat după dorinţele cumpărătorilor. Rezultatul: în primul rând îmbogăţirea modelelor de clădiri cu arhitectură europeană şi asiatică. Dincolo de acestea, Maxis introduce noi catastrofe, cum ar fi ploile acide, şi se asigură ca dispoziţia cetăţenilor să se modifice în funcţie de condiţiile meteorologice. Un editor de misiuni contracarează numărul moderat de 13 misiuni oferite.

- GEN **Construcţie**
- PRODUCĂTOR **Maxis**
- DISTRIBUŢIE **Electronic Arts**
- TERMEN DE APARIŢIE **Mai 2000**



MULTICULTURAL Arhitectura asiatică şi cea europeană de pe Add-On sunt în competiţie, în interesul jucătorilor.

Tropico

Ore suplimentare în politică?

În *Tropico* preluaţi rolul unui dictator pe o insulă din Caraibe şi conduceţi viaţa poporului dvs. printr-o iscusită politică economică. Dacă nu vă descurcaţi destul de bine în domeniul politicii interne şi externe, supuşii dvs. pun la cale o revoltă şi veţi fi eliberat din funcţie. *Tropico* este realizat de creatorii lui *Railroad Tycoon 2* şi va oferi o grafică 3D color, cu rezoluţii de până la 1.600x1.200.

- GEN **Strategie**
- PRODUCĂTOR **PopTop Software**
- DISTRIBUŢIE **Take 2**
- TERMEN DE APARIŢIE **Trim.4/2000**



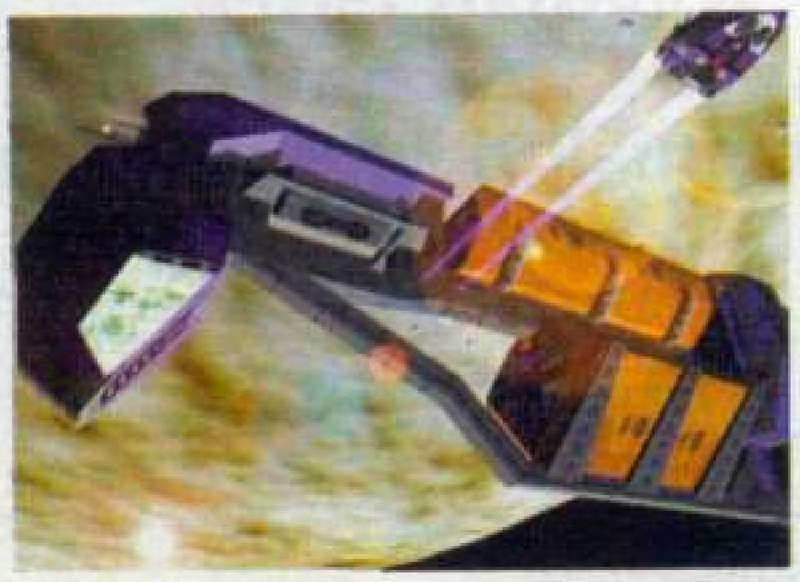
ATMOSFERĂ DE CONCEDIU Nu vă va merge deloc rău în calitate de rege al Caraibelor.

Homeworld

Cataclysm: mai mult decât un Add-On.

La început, părea că jocul cu titlul de nepronunţat, *Cataclysm*, este doar un set suplimentar pentru hitul de strategie, *Homeworld*. Acum e clar că este vorba de un joc independent, cu 17 nave noi. Funcţii cum sunt compresia timpului sau negura câmpului de luptă, ca şi un sistem bine realizat de puncte de drum, vor face posibile strategii de luptă complet noi.

- GEN **Strategie** ■ PRODUCĂTOR **Sierra**
- DISTRIBUŢIE **Havas Interactive**
- TERMEN DE APARIŢIE **Încă necunoscut**



BEŢIA ADÂNCURILOR Grafica Homeworld a fost îmbunătăţită pentru Cataclysm.



Gaură în burtă

Thomas Borovskis
este redactor-şef al PC Games Online



De ce o ofertă complet nouă de PC Games Online?
Pentru că într-o branşă atât de dinamică nu ajunge un raport lunar. Vrem să îmbogăţim PC Games cu ştiri la zi şi specials.

Care sunt noile features planificate?
Vă spunem doar atât: Rainer Rosshirt, care se ocupă de corespondenţă, se va manifesta de acum înainte şi online.

Cât de mare este redacţia care va realiza aceste lucruri?
Pornim cu o echipă de cinci membri.

Vor fi preluate articolele din PC Games sau veţi realiza şi individual review-uri, preview-uri şi reportaje?
Vom face din fiecare. La teste ne bazăm mai ales pe competenţa redacţiei PC Games.

Când vom putea admira premiera online?
Deoarece începem de la zero, va trece cel puţin un sfert de an.

Wiggles

Caraghios! Creatorii lui Thandor testează răscoala piticilor

Firma germană de software Innonics, care a realizat jocuri ca *Thandor* sau *Land of Hope*, pune acum piticii la treabă. În *Wiggles*, o combinaţie curioasă între *Dungeon Keeper* şi *Creatures*, vă ocupaţi de un popor de creaturi liliputane, care locuiesc sub pământ. Aceşti tipi drăgălaşi construiesc tunele şi se hrănesc cu ciuperci şi cu hamsteri, care în acelaşi timp sunt utilizaţi şi ca sursă de energie pentru rotiţele dinamurilor. Pentru a ridica nivelul de dezvoltare a poporului, trebuie să îi lăsaţi să construiască maşini, să facă cercetări şi să comunice între ei. Labirinturile subterane ale piticilor sunt realizate cu o grafică 3D elaborată. Ele se pot roti, înclina sau acţionate zoom, după dorinţe. Innonics intenţionează publicarea la sfârşitul anului.



■ DRĂGUŢ SAU AIUREA? Outfit-ul micuţilor protagonişti va fi cu siguranţă îmbunătăţit.

- GEN **RTS**
- PRODUCĂTOR **Innonics**
- DISTRIBUŢIE **Necunoscut încă**
- TERMEN DE APARIŢIE **Trim.4/2000**

AoE: The Conquerers

Jocul de succes se continuă conform aşteptărilor: În curând va apărea un amplu set suplimentar.

Potrivit celor spuse de curând de Bruce Shelley, mintea creatoare a studiourilor Ensemble, la o conferinţă Microsoft, echipa sa lucrează de ceva vreme la noi coduri de program pentru *Age of Empires 2: The Conquerers.* Şi se pare că pachetul bonus ia înfăţişarea pe care o aşteptau fanii. Pe lângă cinci popoare noi, inclusiv talentele, armele şi tehnologiile specifice fiecăruia, vor apărea patru campanii complet noi, pe un fundal istoric. Hărţile referitoare la acestea reflectă cu exactitate detaliile regiunilor din Europa şi Orientul Îndepărtat. De asemenea, vin noi adieri de vânt şi în secţiunea multiplayer, prin variante diferite cum e Capture-the-Flag. Shelley nu a vrut să ne dea detalii despre caracterul noilor popoare, totuşi a făcut câteva afirmaţii vagi, cum că inteligenţa personajelor a fost sporită simţitor.

- GEN **RTS**
- PRODUCĂTOR **Ensemble Studios**
- DISTRIBUŢIE **Microsoft**
- TERMEN DE APARIŢIE **Toamna 2000**



■ CRUCIADĂ SPRE FERICIRE Anunţatul *The Conquerers* promite foarte mult.

Pharaoh Expansion Pack

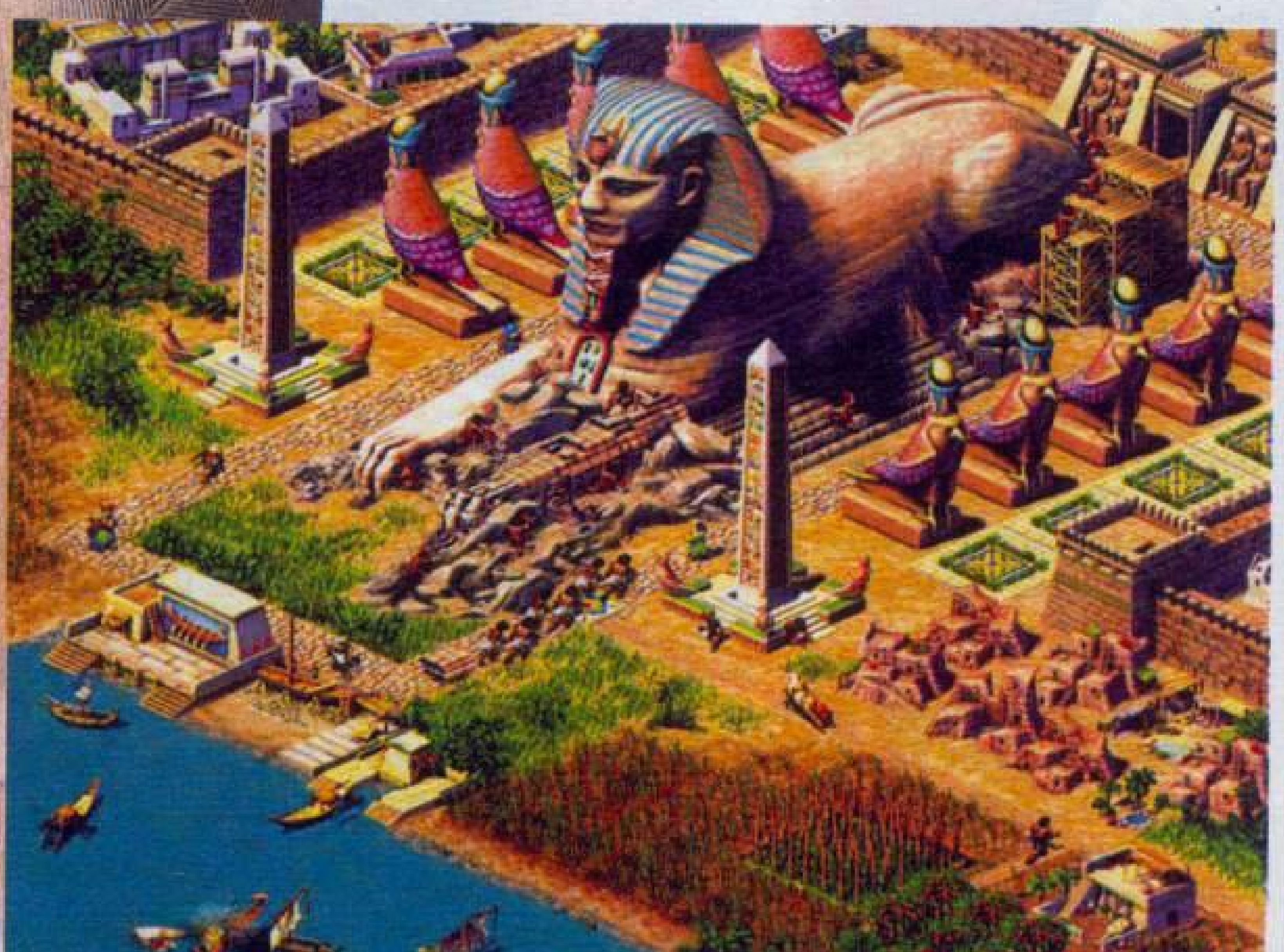
Frumoasa Cleopatra ne dă bătăi de cap



Sierra şi-a făcut publică intenţia de a oferi un set suplimentar jocului de succes *Pharaoh*, continuarea lui *Caesar 3*. Add-On-ul conţine 15 scenarii noi, în patru campanii, care încep direct după marea finală *Pharaoh*, acoperind astfel ultimii ani ai Egiptului antic. Cei care au jucat *Pharaoh* până la sfârşit vor fi în continuare atraşi de tipurile de clădiri, ramurile industriei, unităţi şi monumente. Variatele scopuri ale misiunilor se întind de la alungarea unor popoare până la construcţia farului din Alexandria.

Cleopatra trebuie să iasă deja în mai 2000. Însă cei cărora această perioadă le pare a fi prea lungă îşi pot procura gratuit Add-On-ul de pe adresa internet www.pharaoh1.com. Pachetul bonus mai conţine câteva misiuni noi şi un editor confortabil pentru realizarea propriilor scenarii.

- GEN **Strategie de construcţie**
- PRODUCĂTOR **Sierra**
- DISTRIBUŢIE **Havas Interactive**
- TERMEN DE APARIŢIE **Trim.3/2000**



CU NISIP ÎN PANTOFI Pharaoh se caracteriza printr-un grad ridicat de dificultate. Noile misiuni din Add-On-ul oficial Cleopatra vor fi şi mai complexe.

Evil Island

RPG în a treia dimensiune



REGIZOR VIRTUAL Graţie camerei mobile, puteţi decide din ce perspectivă doriţi să urmăriţi evenimentele din peisaj.

În urma unei catastrofe de proporţii biblice, lumea din Evil Island s-a destrămat în trei insule singuratice. Ca locuitor al uneia dintre aceste insule, vă luaţi destinul în mână şi vă opuneţi în lupta finală puterilor răului. Pe lângă personajul dvs., veţi dirija un grup impresionant de aventurieri prin lumea ostilă a acestor insule. În cursul povestirii, trebuie să absolviţi peste 50 de misiuni. Deoarece povestea nu decurge liniar, fiecare joc se va desfăşura diferit de cel anterior. Veţi întâmpina un bestiariu de peste 120 de monştri, care asigură lupte palpitante, cu arme magice şi convenţionale. Aceste lupte se vor desfăşura ca şi jocul, după opţiune turnebase sau în timp real. Datele tehnice ale jocului sunt promiţătoare: programul va putea realiza până la 30.000 poligoane pe imagine, astfel că lumea şi monştri acesteia vor părea foarte reali.

- GEN **RPG**
- PRODUCĂTOR **Nival Interactive**
- DISTRIBUŢIE **Necunoscut încă**
- TERMEN DE APARIŢIE **Trim.3/2000**

Odiseea lui Munch

Saga Mudokon intră în cea de-a treia rundă

Primele două părţi ale seriei *Oddworld* au fost un hit pe PlayStation, pe PC însă au avut doar un succes moderat. Cu a treia parte acest lucru ar putea să se schimbe: în locul lui Abe acm îl veţi controla prin imensa lume fantastică pe Munch. Acesta este reprezentantul unei rase de creaturi anfibiene şi este legat de scaunul său cu rotile. Şi de această dată veţi lupta împotriva Sligs-şilor şi a domnitorilor despotici ai acestora, Gluconii. *Munch's Odyssee* are o grafică atât de sofisticată încât termenul de apariţie este scris încă doar în stele. Producătorii şi-au propus apariţia pe mijlocul anului următor.

■ GEN **Action-Adventure** ■ PRODUCĂTOR **Oddworld Inhabitants**
■ DISTRIBUŢIE **GT Interactive** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim.1/2001**



MONUMENTAL **Excelenta grafică a lui Oddworld de abia mai diferă de secvenţele de ramă.**



■ URIAŞUL VERDE La aventură va participa şi simpaticul erou Abe, însă nu va mai juca în rolul principal.

Two Worlds

TopWare vă răpeşte într-o lume futuristică-întunecată a RPG.

De la creatorii aventurii tactice *Gorki 17* vine mult promiţătorul RPG *Two Worlds*. Într-o optică 3d contemporană *Two Worlds* vă răpeşte într-o lume întunecată, mistică şi gigantică care, care este învelită într-un fel de praf curios şi astfel este izolată complet de planetele învecinate. Pacea şi liniştea persită o perioadă lungă - până ce într-o zi locuitorii fac o descoperire îngrozitoare: în mod evident nu au fost niciodată unica rasă de pe planetă ... *Two Worlds* va îmbogăţi atmosfera tipică a unui joc tradiţional RPG cu elemente de acţiune şi strategie şi va atrage atât începătorii cît şi profesioniştii cu o poveste epică aptă pentru a fi pusă în scenă.

■ GEN **RPG** ■ PRODUCĂTOR **Metropolis**
■ DISTRIBUŢIE **TopWare**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Încă necunoscut**

Time Machine

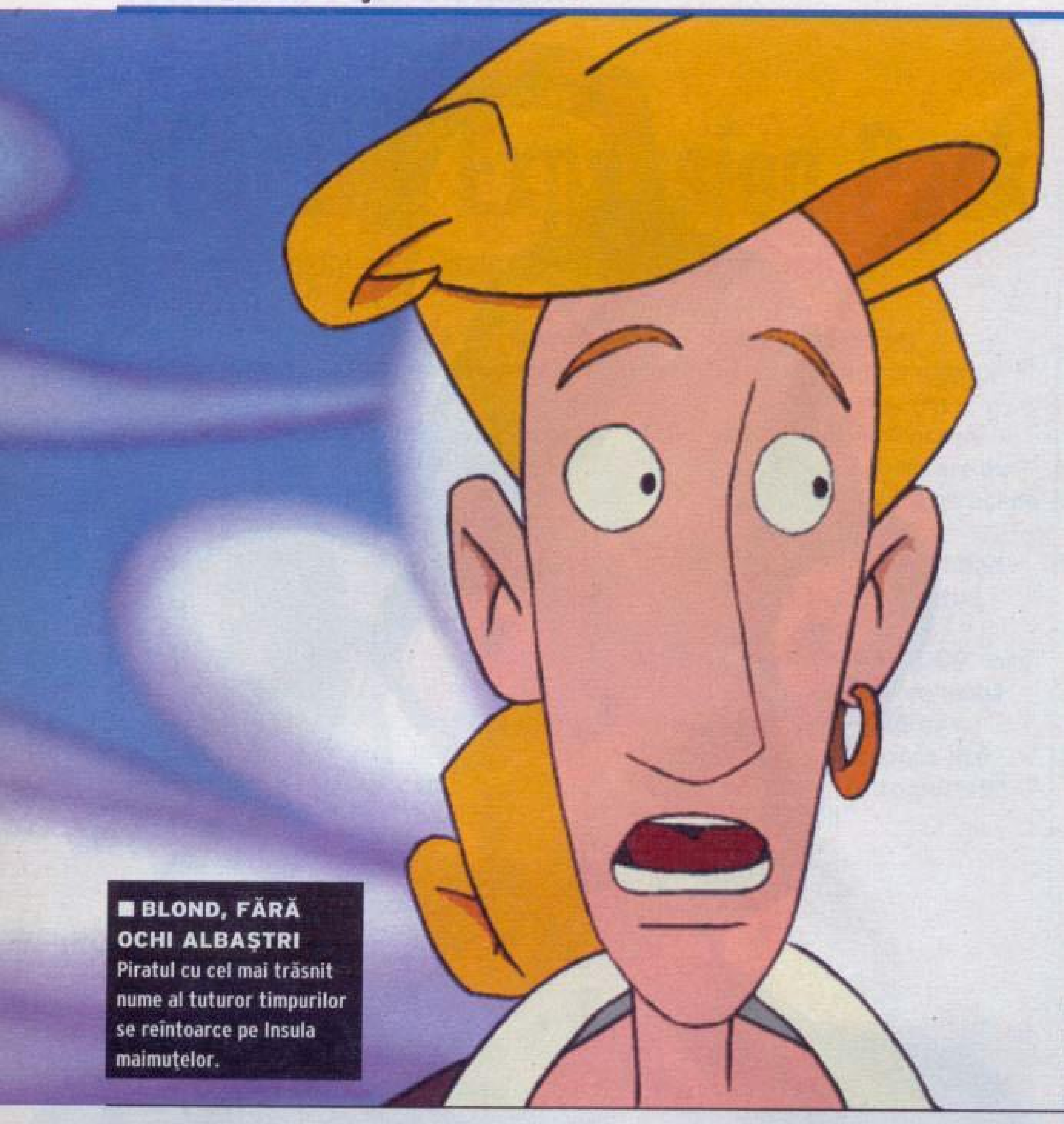
Călătoriţi cu maşina timpului în mileniul 800

În cel mai nou joc de aventură a lui Cryos intraţi în rolul scriitorului H.G. Wells. În mod ironic însuşi autorul clasicului Maşina timpului întreprinde o călătorie în viitor unde îşi găseşte planeta într-o stare dvastată, neprietenoasă, fiind locuită de creaturi nemuritoare.
Pentru a reface echilibrul naturii aveţi nevoie de ajutorul zeului timpului Cronos. *Time Machine* este un adevărat joc tradiţional de aventură însă se impune repede prin performanţele engineului 3D şi un stil grafic original.

■ GEN **Adventure**
■ PRODUCĂTOR **Cryo**
■ DISTRIBUŢIE **Cryo**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim.2/2000**



SCENE DE FILM **Ca călător în timp vă plimbaţi pe fundaluri cu o rezoluţie mare a graficii şi explorati lumea.**



■ BLOND, FĂRĂ OCHI ALBAŞTRI
Piratul cu cel mai trăsnit nume al tuturor timpurilor se reîntoarce pe Insula maimuţelor.

Monkey Island 4

În sfârşit, Guybrush Threepwood se întoarce!

Probabil cel mai vestit pirat al lumii a fost văzut destul de rar în ultima vreme. Ultimele semne de viaţă ale lui Guybrush Treepwood, eroul grandioasei serii *Monkey Island*, având printre cunoscătorii genului un statut de adevărat monstru sacru, datează din 1997, când acest tip blond a absolvit cea de-a treia aventură. Treburile din jurul lui s-au liniştit ulterior. Iar acum, spre satisfacţia tuturor fanilor, se confirmă în sfârşit ceea ce unii nici nu mai îndrăzneau să spere. Se va face o a patra parte a lui *Monkey Island.* Oficial, LucasArts va prezenta jocul publicului la expoziţia de jocuri E3 din Los Angeles a anului curent, dar unele informaţii au transpirat deja. După modelul satirei de groază *Grim Fandago*, şi *Monkey Island 4* se va desfăşura integral într-o ambianţă 3D, prin care veţi conduce personajul principal cu ajutorul tastelor cu săgeată. Din punct de vedere al povestirii, ne putem aştepta la o reîntâlnire cu vechi cunoscuţi. Dacă e să dăm crezare zvonurilor, inamicul numărul unu al lui Guybrush, diabolicul căpitan Le-Chuck, şi-a rezervat deja biletul pentru Insula maimuţelor.

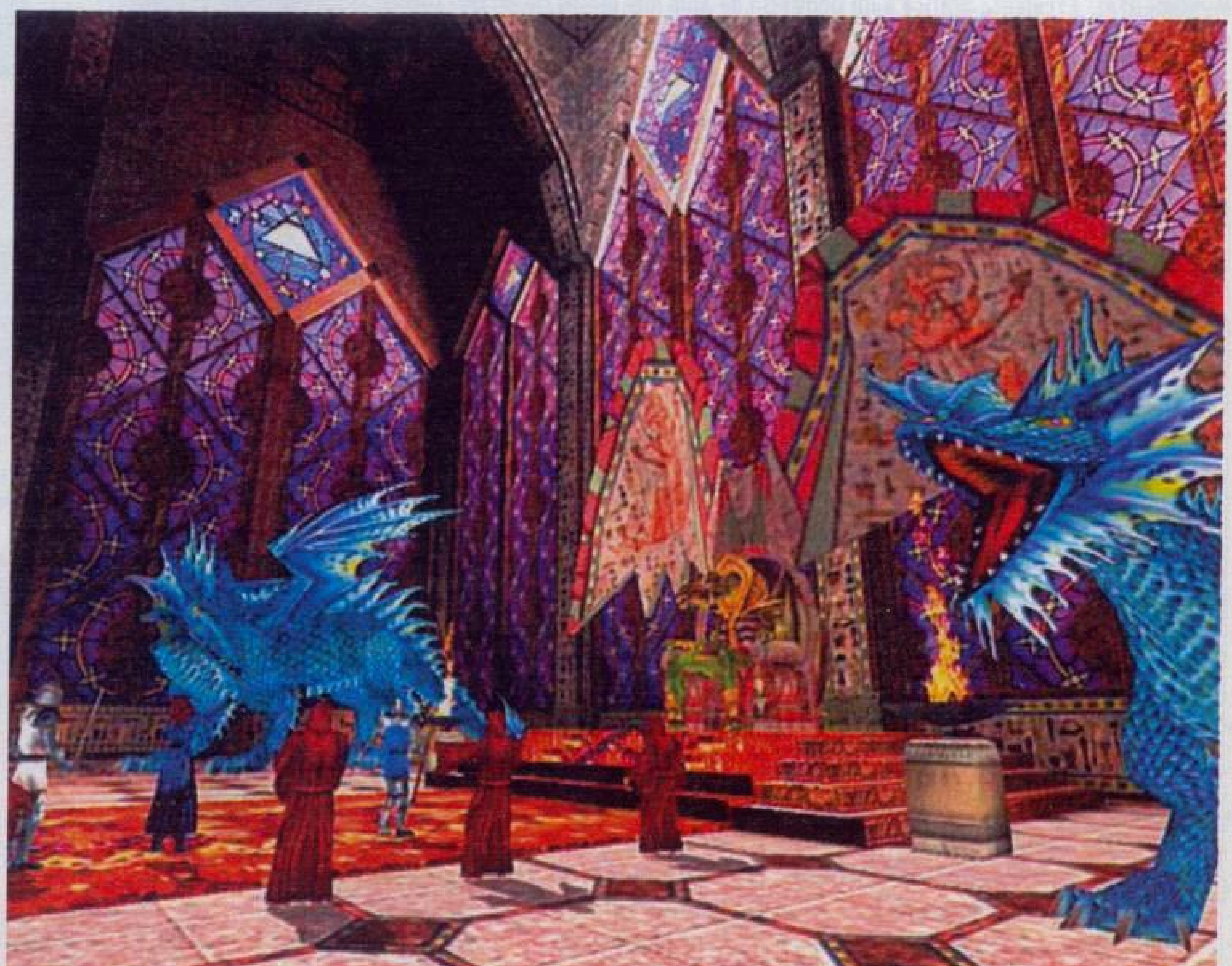
■ GEN **Adventure**
■ PRODUCĂTOR **Lucas Arts**
■ DISTRIBUŢIE **THQ**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Încă necunoscut**

Legends of Might & Magic

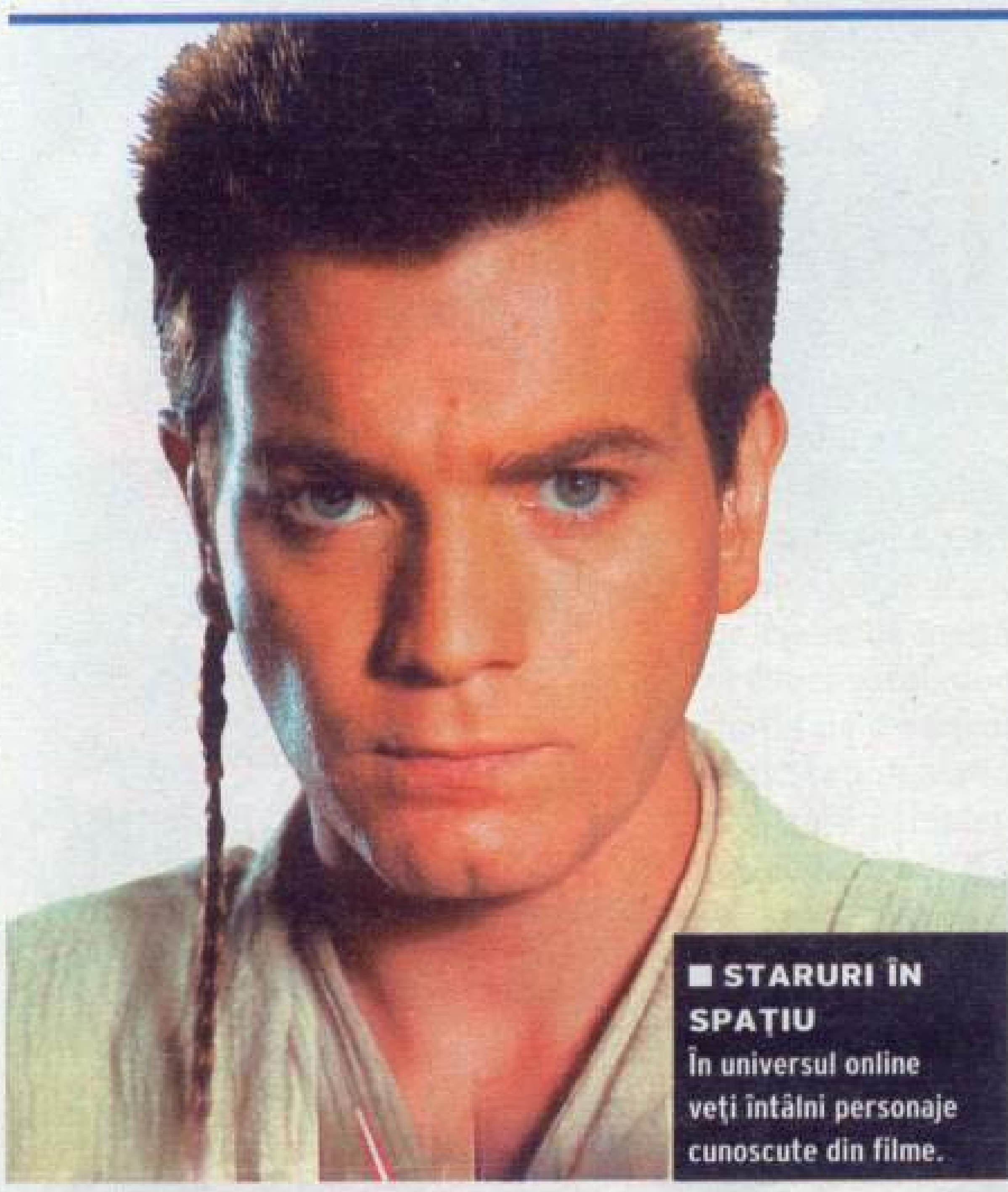
Anunţ categoric: prima poveste pur multiplayer din universul Might & Magic

Nu va fi un nou *Everquest*, ci o experienţă grandioasă RPG pentru partide pe Internet sau în reţea, într-un cerc mai mic. *Legends of Might & Magic* se bazează pe modernul 3D graphic engine LithTech 2.0 de la Monolith, deloc înrudit cu tehnica învechită a seriei single player. Ideea jocului pare palpitantă: până la şase jucători îşi pot alege un personaj din şase clase de caractere, îl pot ocroti şi îngriji, iar apoi îl trimit în sălbăticie, împreună cu ceilalţi, unde este aşteptat de peste 50 de tipuri de adversari. Scopul acestui joc plin de acţiune este de a împiedica un turist temporal să manipuleze cursul firesc al evenimentelor. Vor fi incluse misiuni ample, predefinite, cu grade diferite de dificultate, configurate la întâmplare. Veţi avea alternativa de a vă trimite Goliatul de computer într-o arenă, pentru a lupta împotriva altor 16 gladiatori. Modul deathmatch este separat strict de evenimentele de pe parcursul jocului.

■ GEN **RPG**
■ PRODUCĂTOR **3DO**
■ DISTRIBUŢIE **Infogrames**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Toamna 2000**



CENUŞĂREASA A FOST ODATĂ Grafica prăfuită a lui Might & Magic 8 a fost din fericire expediată la tomberon, pentru realizarea variantei de reţea. Partea a noua a seriei de singleplayer va folosi de asemenea engine-ul nou.



■ STARURI ÎN SPAȚIU În universul online veți întâlni personaje cunoscute din filme.

Star Wars online

LucasArts mizează pe jocuri pe Internet

De acum informația este oficială: până în 2001, LucasArts dorește să realizeze în universul *Star Wars*, în colaborare cu Verant, producătorul lui *Everquest*, un joc exclusiv pentru Internet. Jocul va fi oferit doar de pe serverele gigantului media Sony. Cele trei firme implicate intenționează realizarea unei comunități de jucători care vor depăși numeric turma de fani *Everquest*, RPG-ul de la Verant, care la ora actuală atrage pe Internet în mod constant aproximativ 200.000 de amatori. Acest joc încă neapărut al LucasArts va fi dominat de secvențe captivante de acțiune, care vor fi îmbogățite cu misiuni speciale în adâncurile universului. Bineînțeles, veți putea folosi toate tipurile cunoscute de nave spațiale și veți întâlni pe parcursul jocului personajele cunoscute din serial. Nu se știe încă nimic despre tehnica utilizată pentru realizarea jocului. Este sigur însă că LucasArts dorește să extindă lumea jocului.

- ■ GEN **Simulation**
- ■ PRODUCĂTOR **Verant Interactive**
- ■ DISTRIBUȚIE **LucasArts**
- ■ TERMEN **Trim.2/2001**

Atotputernicul Q!

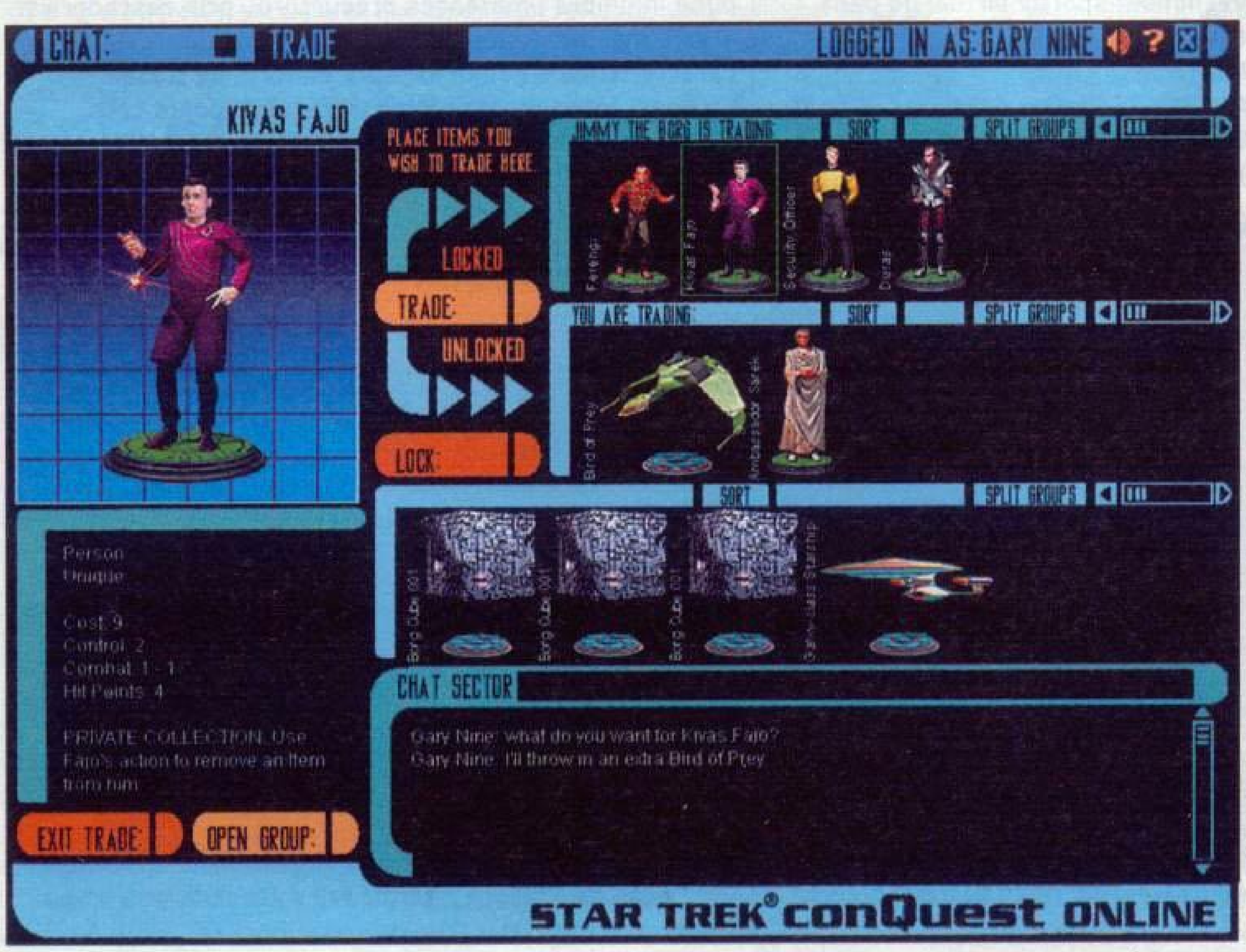
Activision se dezlănțuie: colectarea hărților în universul Star Trek.

În *Star Trek: Conquest Online* jucătorul începe cu un set prestabilit de hărți, care poartă diferite valori ale caracterelor, precum și date despre navete și arme. Scopul jocului este de a vă extinde sfera de influență în univers cu ajutorul acestor hărți sau cucerirea planetei adversarului. Producătorii Genetic Anomalies au renunțat la derutanta grafică 3D și se concentrează asupra unei realizări în 2D.

- ■ GEN **Strategie**
- ■ PRODUCĂTOR **Genetic Anomalies**
- ■ DISTRIBUȚIE **Activision**
- ■ TERMEN **Trim.3/2000**



ȘCOALĂ VECHE Designul meniului corespunde perfect opticii cunoscute de Star Trek.



Cursă brutală

Fanii şofatului îşi pot exersa prin Insane înclinaţiile agresive.

Creatorii Insane îşi descriu jocul de curse ca un amestec dintre Motocross Madness şi Unreal Tournament. Ca şofer neînfricat de off-road, vă năpustiţi cu unul din cele 20 de vehicule într-un sezon necruţător de curse. Aici veţi profita de o libertate de mişcare încă neîntâlnită: în loc să urmăriţi o pistă prestabilită ca în alte jocuri de curse, veţi putea goni pe cont propriu prin areale imense. Diversitatea este asigurată de moduri diferite de joc, cum ar fi cursele tradiţionale sau Destruction League. Cine a străbătut cele 25 de circuite îşi poate realiza propriile ambianţe, cu ajutorul unui tool de trasee. Aceste creaţii proprii le puteţi apoi utiliza şi în amplul mod multiplayer, pe reţea sau pe Internet.



LUPTĂ CU NOROI La Insane, cel mai important este gradul de distrugere suferit de maşină.

- GEN **Curse**
- PRODUCĂTOR **Invictus**
- DISTRIBUŢIE **Codemasters**
- TERMEN DE APARIŢIE **Trim3/2000**



PACHET DE MUŞCHI
Atleţii din Sydney 200 au fost treziţi la viaţă prin motion capturing. Pentru aceasta, Eidos a angajat participanţi reali ai olimpiadei.

Mai repede, mai sus!

Summergames 2000 pe PC

Sydney 2000, jocul PC oficial al olimpiadei din anul curent, vine de la Eidos. În cele 12 discipline diferite, cum ar fi 100 m plat sau sărituri, vă puteţi măsura cu elita sportivă mondială controlată de calculator sau cu jucători umani.

Reconstrucţiile detaliate ale oraşelor sportive australiene şi animaţiile supercursive, realizate prin motion capturing, vor face din *Sydney 2000* cel mai realist eveniment sportiv virtual de până acum.

- GEN **Sport**
- PRODUCĂTOR **Eidos Interactive**
- DISTRIBUŢIE **Eidos Interactive**
- TERMEN DE APARIŢIE **Iunie 2000**



O FINALĂ PALPITANTĂ Mulţumită camerei liber poziţionabile, veţi sta cu siguranţă în primul rând la reluarea cursei de 100 m plat.



BIG AIR Astfel de imense half-pipe-uri veţi putea realiza şi dvs. cu editorul din Tony Hawk Pro Skater 2.

Skateboarderi

Activision anunţă Tony Hawk Pro Skater 2

După ce prima parte a simulatorului de skateboard pe PlayStation s-a dovedit un mega-seller, producătorii planifică o continuare şi pentru PC. Partea a doua va pune în umbră umbrească precursorul, prin cascadorii şi areale mai îndrăzneţe. Poate că cea mai interesantă caracteristică a noului joc este editorul de trasee. Cu acest instrument, hobby-skaterul îşi poate crea propriile trambuline şi trasee, salvându-le pe HDD.

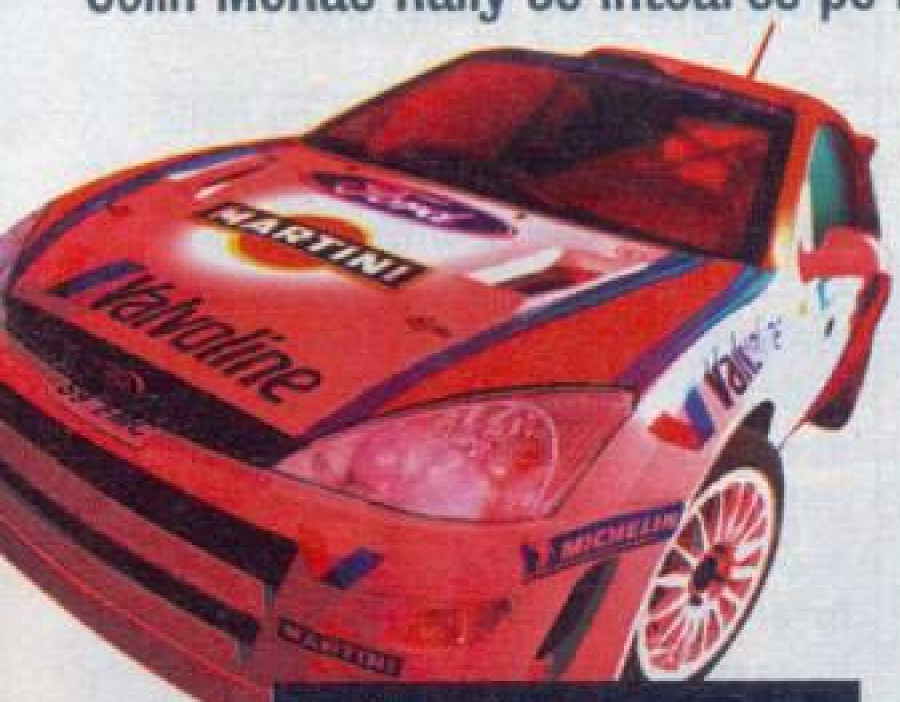
- GEN **Sportspiel**
- PRODUCĂTOR **Încă necunoscut**
- DISTRIBUŢIE **Activision**
- TERMEN DE APARIŢIE **Trim.3/2000**



CAP LA CAP Pe o imagine împărţită veţi putea participa la un duel ultimativ între un skater şi un adversar.

Un scoţian pe pistă

Colin McRae Rally se întoarce pe PC complet înnoit



■ GÂNDIŢI ALTFEL
În joc veţi conduce mai ales instrumentul de lucru al lui Colin McRae, Fordul Focus, într-un look rally.

Şoferii PC se vor bucura de o vară palpitantă. Cât s-a putut vedea din *Colin McRae Rally 2* promite un joc de curse de înaltă calitate. Faţă de predecesorul, de data aceasta nu e vorba de o convertire a versiunii PlayStation, varianta PC fiind realizată complet individual. Vehiculele vor fi compuse acum dintr-un număr dublu de poligoane, iar noile efecte de lumini vor satisface privirile şoferului de curse.

■ GEN **Curse** ■ PRODUCĂTOR **Codemasters**
■ DISTRIBUŢIE **Codemasters**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Iunie 2000**



HAOS ÎN CIRCULAŢIE În modul acţiune sunteţi aşteptat de adversari, pentru a vă măsura direct cu ei pe traseu. În simularea mai convingător realizată, goniţi individual pe pistă.

Get ready to rumble!

Până se aruncă prosopul. Title Defence simulează o carieră de boxer.

Potrivit echipei britanice de producători Climax, Title Defence uneşte ce au mai bun două lumi de joc: acţiunea turbulentă şi spectaculoasă din ring, combinată cu realismul unui simulator serios. Vă începeţi cariera ca boxer mărunt, de provincie, şi avansaţi prin meciuri de antrenament şi de titlu până în vârful elitei mondiale. Datele tehnice ale jocului sună impresionant: fiecare luptător va fi compus din peste 5.000 de poligoane şi, mulţumită tehnicii Motion Capturing, se va mişca realist şi impresionant prin ring. Detalii originale, cum ar fi un arbitru cognitiv care în anumite situaţii întrerupe lupta sau un public care reacţionează la evenimentele din ring, vor completa satisfacţia jocului.

■ GEN **Sport** ■ PRODUCĂTOR **Climax**
■ DISTRIBUŢIE **Necunoscut încă**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim.1 2001**



RUPE OASE Doborâţi-vă adversarul prin combinaţii necruţătoare.

Hai la Mallorca!

Goana din concediu şi traficul pe PC

Punctual pentru sezonul 2000, Koch Media îşi anunţă cel mai tânăr vlăstar. Ca vehicul, de data aceasta va fi folosită maşina familiei. Scopul călătoriei: insula de odihnă Mallorca. În rolul capului nervos de familie, al pipiţei de ştrand sau comerciantului de müsli, măturaţi tot ce se află între dvs. şi grilul teutonic malorchez din cale.

■ GEN **Curse** ■ PRODUCĂTOR **Davilex**
■ DISTRIBUŢIE **Koch Media**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Mai 2000**



ORAŞUL DRAGOSTEI Nu vă mai rămâne timp pentru cumpărături la Paris, căci pe Mallorca vă aşteaptă barul Ballermann şi Bavaria de Sus.

Ahoi, marinarule!

Ubi Soft anunţă apariţia unui simulator cu pânze în 3D

Fanii împătimiţi ai sporturilor acvatice şi cei în devenire se bucură de arta nautică cu Virtual Skipper. Veţi participa la legendarul America Cup într-una din cele trei clase de bărci cu pânze. Circuitele şi regulamentul vor corespunde până în cele mai mici detalii cu realitatea. Căpitanii PC din toată lumea sunt aşteptaţi pentru o regată virtuală pe Internet, la adresa www.virtualskipper.com.

■ GEN **Sport** ■ PRODUCĂTOR **Duran**
■ DISTRIBUŢIE **Ubi Soft** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Aprilie 2000**



CA GĂINILE PE BĂRNĂ Pentru ca barca să nu fie răsturnată de vânt, vă puteţi plasa echipajul pe o parte a bărcii.

PE ŞLEAU



Găselniţa secolului sau doar o glumă bună? Două firme lucrează actualmente la odorizarea jocurilor PC.

Ajutor, jocul miroase!

Thilo Bayer
Redactor Hardware

Dacă lucrurile vor merge aşa cum şi-o doresc firmele AromaJet (www.aromajet.com) şi DigiScents (www.digiscents.com), jocurile vor necesita în viitor patru, şi nu trei simţuri din partea jucătorului. Există deja hardware pentru văz (monitor), pentru auz (difuzoare) şi pentru simţul tactil (force feedback). Urmează pe lista simţurilor senzaţia olfactivă. AromaJet a prezentat deja un hardware funcţional la Game Developers Conference, care arată ca o armă extraterestră dintr-un SF mediocru al anilor '50. Opt arome diferite au fost stocate pe o placă montabilă, care realizează prin combinaţii senzaţii olfactive. Astfel s-au simulat mirosuri cum e cel de lămâie sau de grajd. Până la ora actuală, DigiScents a realizat doar software-ul de programare pentru bombe de miros pentru jocuri. Este planificată însă stocarea a 128 de mirosuri pe hardware. Posibilităţile de utilizare în jocuri sunt impresionante. În *Driver* vă izbeşte mirosul pneurilor încinse, în *Vampire* mirosul morbid al creaturilor dezgustătoare, în *Anstoss 3* o adiere de gazon proaspăt, iar în *Barbie Returns* veţi fi înconjurat cu nori de parfum. Dar cine ţine să miroase în *Nocturne* vreun zombie în descompunere? Sau necesităţile slobozite în pantaloni din *Sims*? Mie treaba asta îmi pute de la o distanţă de cel puţin trei kilometri. Dar dvs.?

Puteţi savura totul în joc, de la mirosul străzii până la acela al zombilor semidescompuşi.

Post radio MP3

Radioul digital al ultimei generaţii



ÎN BEŢIA MP3 **Cine şi-a dorit dintotdeauna să înregistreze cele mai bune hituri radio în calitate MP3 este servit la r@dio.mp3.**

R@dio.mp3 este în undă de la mijlocul lui martie, fiind primul post radio din Europa care îşi transmite programul cu melodii MP3 şi informaţii HTML pe reţeaua prin cablu. Pentru aceasta, datele digitale sunt transmise prin semnalul analog al NBC Europe şi astfel sunt puse la dispoziţie prin cablu. Ca şi hardware, pe lângă cele amintite mai sus (televiziune prin cablu), aveţi nevoie de o placă TV-tuner. E necesar şi softul de redare de pe sit-ul web (cca. 1,5 MB). Melodiile sunt redate cu 128 kBit/s, nu trebuie deci să se ascundă în spatele CD-urilor. HTML-urile transmise paralel oferă informaţii despre interpret şi despre programul următor. În mod genial, ascultătorul poate înregistra piesele în calitatea MP3.

■ PROVIDER **MusicPl@y GmbH**
■ TELEFON - ■ WWW **www.musicplay.de**

Baston de tac

Noile plăci de bază MSI

MSI prezintă, împreună cu noile sale plăci de bază, un instrument automat de overclocking numit Fuzzy Logic. Software-ul testează limita de stabilitate a sistemului prin ridicarea treptată a FSB-ului, asemenea lui SoftFSB prezentat deja de noi. Noutatea este că la MSI acest lucru se întâmplă fără intervenţia utilizatorului, în afară de aceasta fiind integrat deja un test de suprasolicitare. Dezavantajul: instrumentul trebuie supravegheat pentru a reţine ultima frecvenţă stabilă de tact înainte de căderea sistemului.

■ PROVIDER **MSI** ■ TELEFON **069-408930**
■ WWW **www.msi-computer.de**



LA LIMITĂ **Cu Fuzzy Logic vă apropiaţi de limita posibilităţilor.**

Blânda simfonie a lui Detonator

Nvidia introduce compresia de texturi pentru OpenGL

Pe Internet au apărut drivere de referinţă Nvidia neoficiale, care eliberează sub numărul de versiune 5.16 noi caracteristici ale plăcilor GeForce. Astfel, printr-o convenţie de licenţe cu S3 se oferă, pe lângă compresia texturilor DXTC sub DirectX, aceeaşi compresie hardware şi pentru OpenGl. Aceasta accelerează jocuri ca *Soldier of Fortune* printr-o utilizare mai eficientă a benzii memoriei cu încă până la zece cadre pe secundă. Ca frişcă pe tort, nivelele din S3TC concepute expres pentru Savage4 şi Savage2000 pot fi jucate şi pe GeForce. De asemenea, s-a implementat o formă de anti-aliasing. În schimbul vitezei, acesta aduce o imagine cu muchiile mai netezite şi se poate utiliza perfect la jocurile cu acţiune mai redusă. Totuşi, anti-aliasingul nu poate ţine pasul cu seria Voodoo4/5 de la 3dfx, care va apărea în curând.

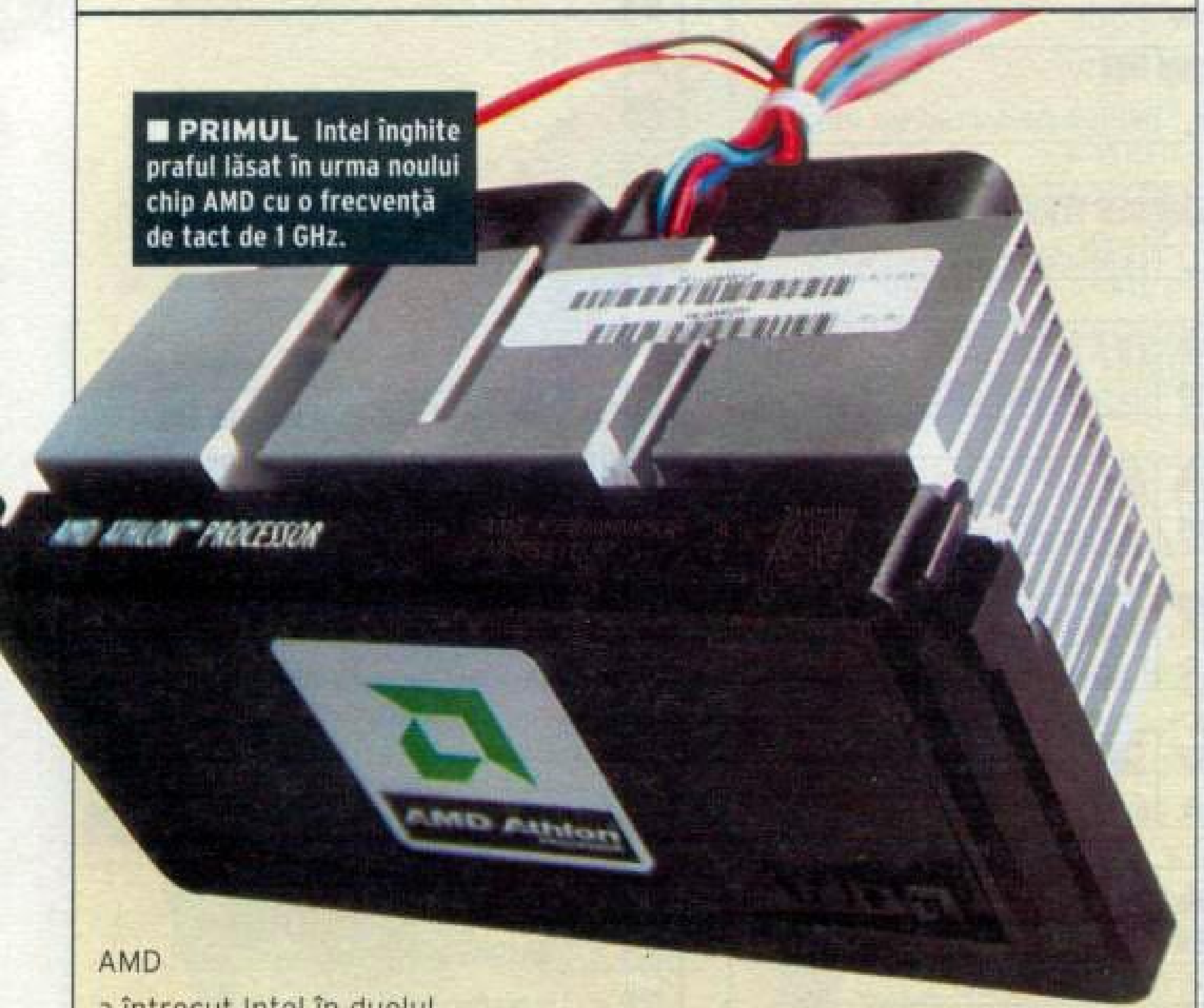


■ **BODY BUILDING** **Prin softul din noile drivere, GeForce primeşte mai multe capacităţi.**

■ PROVIDER **Nvidia** ■ TELEFON -
■ WWW **www.3dchipset.com/beta/nvidia/win9x.asp**

Test: Athlon 1000 MHz

Cine vine primul desenează primul. Am luat expresia în serios şi am slobozit Athlonul cu 1 GHz asupra plăcilor grafice.



■ PRIMUL Intel înghite praful lăsat în urma noului chip AMD cu o frecvenţă de tact de 1 GHz.

AMD a întrecut Intel în duelul anunţării primului CPU de 1 GHz. Fără răspuns rămâne însă întrebarea cine reuşeşte să livreze primele chip-uri în comerţ. Totuşi, AMD a reuşit să mai câştige o etapă, căci ne-a pus la dispoziţie pentru testări un Athlon 1000. Intel încă nu a reuşit să facă acest lucru. La măsurătorile noastre s-au cristalizat două probleme esenţiale, care se conturau deja cu mai mult timp în urmă: nici măcar un GeForce DDR nu mai poate ţine pasul cu viteza procesorului la multe jocuri, nereuşind să asigure Fillrate corespunzător cantităţilor de date emise de un asemenea procesor. Aici este nevoie deja de o generaţie nouă de plăci grafice, pentru a oferi în combinaţie din nou o contravaloare reală. Acest lucru însă nu este valabil la jocurile limitate de CPU, cum ar fi *Unreal Tournament* sau *Drakan*, aici puterea mai mare fiind binevenită. A doua problemă este specifică Athlon-ului. Prin cache-ul extern, care este mult mai lent decât cel intern, la frecvenţă mare procesorul este încetinit simţitor. Aici arhitectura lui Coppermine este în mod clar mai avansată. AMD va egala acest handicap de abia cu Thunderbird-ul, dar numai cu o mărire puternică de capacităţi. Se ridică bineînţeles întrebarea dacă să-şi mai cumpere omul Athlonul 1000 actual. La urma urmei, este un model foarte scump. *(al)*

Blues-ul gigahertzilor

Aici vedeţi comparaţia dintre Athlonul GHz şi concurenţă. În PCG-ul următor se va măsura cu cel mai rapid de la Intel.



Cu capacităţile sale, Athlon 1000 e singur la conducere, însă mai are mult până să-şi depăşească frăţiorul mai mic cu 100%. La urma urmei, se află la o distanţă remarcabilă înaintea celui mai rapid chip Intel la care avem acces.

Topul cititorilor PC-Games

Pentru a şti ce se joacă cu adevărat: lună de lună, aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC-Games.

1 NOU — Luna trecută: -
THE SIMS
(Maxis/Electronic Arts)
NOR PORTOCALIU Între locuitori se consumă tragedii şi comedii cum nu se văd în viaţa de toate zilele. Oare cât va mai dura această febră?



2 ▼ — Luna trecută: 1
[redacted]
(id Software/Activision)
PROSOPUL ROŞU De pe rafturile magazinelor a dispărut de mult, dar rămâne pe poziţii în reţea mult condamnatul shooter brahial din Dallas.

3 — — Luna trecută: 3
AGE OF EMPIRES 2
(Ensemble Studios/Microsoft)
SÂNGE ALBASTRU RTS-ul regal se prelungeşte cu un CD suplimentar: *The Conquerors.*



4 — — Luna trecută: 4
ANSTOSS 3
(Ascaron/Infogrames)
GĂLBENUŞUL OULUI Faţă de calitatea managerului de fotbal al lui Ascaron, restul este la nivelul seriilor judeţene.



5 ▼ — Luna trecută: 2
UNREAL TOURNAMENT
(Epic/GT Interactive)
OCHIT ŞI NIMERIT Cine a optat pentru acest ego-shooter, va gusta cu siguranţă reportajul nostru special de la pagina 58.



6 ▲ — Luna trecută: 9
COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN
(Westwood Studios/Electronic Arts)
RED ALARM Începând din martie, o furtună de foc face ravagii în comunitatea *C&C.* Cel puţin asta ne demonstrează titlul CD-ului suplimentar.



7 NOU — Luna trecută: -
FINAL FANTASY 8
(Squaresoft/Eidos Interactive)
PERICOLUL GALBEN Mega RPG-ul de producţie asiatică nu dă răgaz de odihnă nici profesioniştilor.



8 — — Luna trecută: 8
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE (DT.)
(Valve/Havas Interactive)
LUMINĂ VERDE? Cu puţin noroc, continuarea lui *Half Life* s-ar putea să apară încă anul acesta. Să-i ţinem pumnii lui Valve.



9 NOU — Luna trecută: -
ULTIMA 9
(Origin/Electronic Arts)
VESTĂ CURATĂ În sfârşit, a apărut versiunea curăţată de bugşi! Fanii RPG cu hard highend trebuie să o cumpere neapărat.



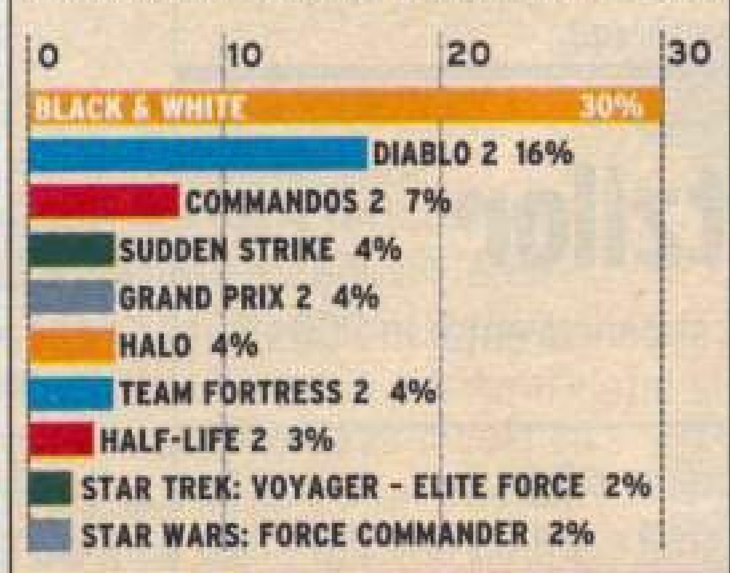
10 ▲ — Luna trecută: 12
PLANCESCAPE TORMENT
(Black Isle Studios/Interplay)
DIRECT ÎN ALBASTRU Cum e oare să fii eroul unui RPG şi să-ţi dai seama că ai părăsit deja lumea celor vii?



Loc	Modificare / Luna trecută	Joc
11	NOU / -	**NOX** (Westwood Studios/Electronic Arts)
12	NOU / -	**DER VERKEHRSGIGANT** (JoWood/Infogrames)
13	▲ 19	**FIFA 2000** (EA Sports/Electronic Arts)
14	▲ 15	**GTA 2** (DMA Design/Take 2)
15	▼ 5	**HALF-LIFE** (Valve/Havas Interactive)
16	▼ 6	**SWAT 3** (Sierra/Havas Interactive)
17	▲ 29	**OUTCAST** (Appeal Software/Infogrames)
18	— 18	**TOMB RAIDER 4** (CORE Design/Eidos Interactive)
19	▲ 33	**HOMEWORLD** (Relic/Havas Interactive)
20	▲ 24	**EARTH 2150** (TopWare Interactive)

Loc — 7 — modificare faţă de luna precedentă (▲ în urcare, — Neschimbat, ▼ în coborâre) — 11 Locul din luna precedentă

Jocurile de a căror apariţie se bucură cel mai mult cititorii PC Games:





NEGRU PE ALB Black & White şi Diablo 2 se află în continuare pe primele locuri.

TOP 10 ROMÂNIA

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Dacă doriţi să participaţi şi dvs. la Topul jocurilor din România, scrieţi-ne pe adresa Str. Simion Bărnuţiu, nr. 30, bl. Pb 9, 3700 ORADEA, Jud. BIHOR
sau e-mail: pcgames@rdsor.ro
Cititorul al cărui clasament se va apropia cel mai mult de topul final va fi premiat.

TOP 10 GERMANIA

Loc	Modificare	Joc
1	NOU	THE SIMS
2	▼1	ANSTOSS 3
3	NOU	DER VERKEHRSGIGANT
4	NOU	FINAL FANTASY 8
5	▼2	AGE OF EMPIRES 2
6	NOU	C&C 3: FIRESTORM
7	▼4	GOLD GAMES 4
8	NOU	GAME GALLERY MILLENNIUM-EDITION
9	NOU	NOX
10	▼6	ANNO 1602 - REGAL EDITION

TOP 10 UK

Loc	Modificare	Joc
1	-1	THE SIMS
2	▲3	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
3	▲4	AGE OF EMPIRES 2
4	NOU	HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
5	▼2	DELTA FORCE 2
6	NOU	C&C: FIRESTORM
7	▼5	TOY STORY 2
8	▲10	FIFA 2000
9	NOU	URBAN CHAOS
10	NOU	SUPERBIKE 2000

TOP 10 USA

Loc	Modificare	Joc
1	▲2	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
2	▼1	THE SIMS
3	▲6	ROLLERCOASTER TYCOON
4	NOU	COMMAND & CONQUER: FIRESTORM
5	▲7	AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS
6	▲9	ROLLERCOASTER TYCOON ADD-ON
7	NOU	MIGHT & MAGIC 8
8	▲11	UNREAL TOURNAMENT
9	NOU	NOX
10	-10	STARCRAFT

Se întoarce Homo ludens în grotă?



■ DOWN ME!
Aspru criticat de ecologişti, "sângerosul" ego-shooter Moorhuhn Jagd va deveni oare şi obiectul unor analize psihologice?

O ştire năucitoare a apărut mai deunăzi în paginile unui cotidian central. Se afirmă că un grup de psihologi americani a descoperit că jocurile pe calculator cresc rata agresivităţii în rândurile tinerilor. Erau date ca exemple jocuri gen *Doom* sau *Mortal Kombat*, care cer din partea jucătorului o identificare cu personajul pe care îl interpretează. Prin intermediul acestuia se realizează adevărate carnagii, ce ar contribui la înmulţirea gândurilor şi comportamentelor violente la persoana în cauză. Agresivitatea celor supuşi testelor a rezultat mai crescută decât după vizionarea unui film violent.

Nimeni nu contestă faptul că există jocuri violente. Dar sunt două aspecte pe care nu trebuie să le uităm. Jocurile violente au apărut şi s-au menţinut pe piaţă datorită faptului că în societate există violenţă. Nu jocurile au inventat violenţa, ci violenţa a găsit prin joc o modalitate mai puţin dăunătoare societăţii de a răbufni.

Un alt aspect este că, dacă o anumită categorie de jocuri sunt violente, nu putem generaliza şi nu avem un suport real pentru a afirma că "jocurile pe calculator generează violenţa". O formulare mai corectă este "anumite jocuri generează violenţă". Şi chiar şi asta este discutabil. Mulţi oameni vin acasă nervoşi, iritaţi. În loc să-şi verse amarul asupra familiei, se aşează la calculator şi joacă un joc "violent". Jucându-l, furia îi dispare încet şi omul devine mai relaxat. Nu vom comite greşeala psihologilor, spunând că jocurile violente relaxează. Ceea ce putem spune este că există cazuri în care acestea sunt un fel de "recycle bin" pentru agresivitatea care oricum este latentă în om.

Pe de altă parte, este nedrept să nu se ţină cont de multitudinea genurilor, între care strategia de toate tipurile ne întrebuinţează serios neuronii. În jocuri cum este clasicul *Civilization*, esenţialul nu e să-ţi nimiceşti rivalii, ci, dimpotrivă, să fii un bun diplomat, să angajezi discuţii, să faci diverse schimburi etc. Rata civilizaţiei scade serios dacă ataci necugetat sau dacă nu ştii cum să tratezi cu emisarul unei alte civilizaţii. În acelaşi sens, la vederea unui joc tip *Capitalism Plus* realizezi că nu trebuie să-ţi etalezi atletic instinctele primare sau să-ţi cauţi fericirea în vărsarea nemiloasă a sângelui vrăjmaşului. Principiul jocului este că trebuie să te ocupi de managementul resurselor materiale la scară mondială - treabă deloc facilă, de altfel. Prin natura sa de simulator de strategie economică, *Capitalism Plus* este un joc pentru mileniul trei şi ar putea foarte bine constitui o probă de examen la facultăţile de marketing sau management. În ceea ce priveşte RTS-ul *Commandos:* câţi dintre cei care l-au jucat au gândit "cu muşchii", fără să ţină cont de planul misiunilor şi de scopul acestora? Jocul este un exerciţiu de strategie militară care prin acţiunile sale bine concepute cere mai degrabă creativitate şi tenacitate decât violenţă.

Ce să mai vorbim de jocurile cu rol educativ, care au ca scop ordonarea gândirii şi stimularea dorinţei de cunoaştere. *Caesar III*, de exemplu, conţine elemente de istorie a Imperiului Roman, iar *Incredible Machine* invită la cunoaşterea fizicii şi a deprinderilor inginereşti.

După toate acestea, nu putem să nu ne întrebăm de unde atâta agresivitate din partea psihologilor americani (sic!) împotriva jocurilor? O fi vreun nou game ?

Ciprian Coroianu



TREBUIE DISTRUS! În Commandos 2 cei care gândesc cu muşchii nu vor avea şanse de reuşită în îndeplinirea acestei misiuni.



Complexul ROMEXPO Bucureşti a găzduit în perioada 11 - 15 aprilie a IX a ediţie a expoziţiei şi conferinţei "Computers and Electronics Romanian Fair" - CERF. Organizată de firma Comtek International, expoziţia s-a bucurat de o prezenţă mai restrânsă decât în anii precedenţi. În standuri mai mari sau mai mici înşirate pe 10.000 mp s-au aliniat reprezentanţele a peste 350 de firme din domeniul tehnologiei informaţiilor, comunicaţiilor, biroticii şi mass-mediei de specialitate. Dintre firmele mai renumite prezente la târg au fost: 3COM, Alcatel, Apple, Bosch, Canon, Compaq, Epson, Ericsson, Fujitsu-Siemens, Hewlett - Packard, IBM, Intel, Lucent, Microsoft, Minolta, Mita, Motorola, Nokia, Olivetti, Philips, Scala, Sharp, Sony, SUN, Toshiba, Xerox, etc.

Jocuri

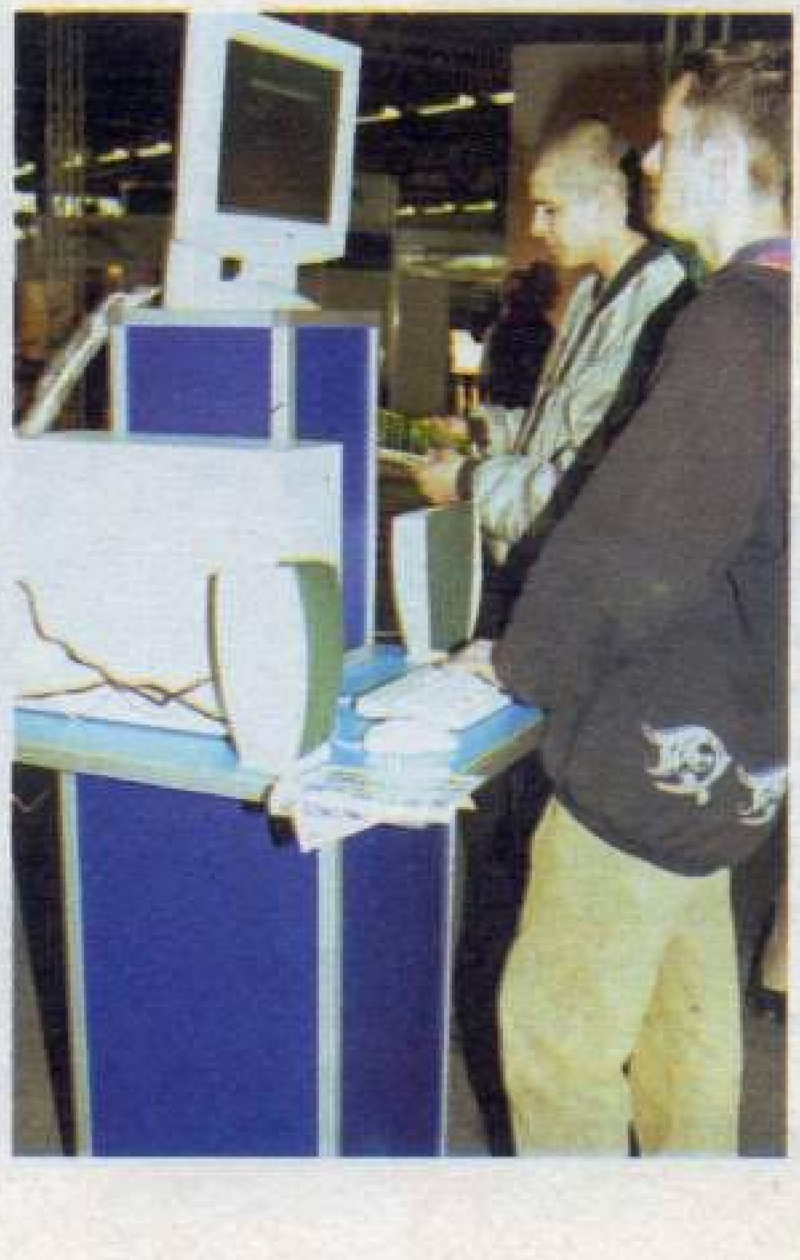
Una dintre cele mai mari atracţii ale târgului a constituit-o jocurile pe calculator. Cu toate că multe din jocurile prezentate erau vechi puştii se călcau în picioare pentru a ajunge la calculatoarele lăsate de expozanţi în voia gamerilor. În domeniul jocurilor o ofertă mare ca şi dimensiune dar nu neapărat ca şi conţinut au avut-o Best Computers şi Ubi Soft. Oferta celor de la Best Computers cuprindea circa 300 de jocuri printre care se numărau şi câteva noutăţi pentru piaţa românească : *Need for Speed - Porsche 2000, Nox, Formula 1 2000, The Sims*, precum si altele ceva mai vechi, cum ar fi *Theme Park World, Tiberian Sun, Dungeon Keeper2, Fifa 2000, Aliens VS Predator*. Pe ofertă figurau multe jocuri care nu au apărut încă pe piaţa dar care pot fi achiziţionate cu precomandă: ex. *Baldur's Gate 2* sau *Tachyon - The Fringe* (apărut pe piaţa occidentală la câteva zile după târg). Preţurile pentru jocurile noi încep de la 22 de dolari şi ajung până la aproape 50 de dolari. Cu puţine excepţii toate preţurile erau egale cu cele din occident şi mult prea mari pentru piaţa românească. Oferta Ubi Soft este puţin mai scurtă ea cuprinzând aproape 60 de jocuri, multe mai învechite. Din cele noi, în ofertă erau prezente: *Rayman2, Theocracy*.

Datorită activităţii asidue a piraţilor ceea ce este nou pe piaţa oficială românească nu este neapărat nou şi pentru români.

Mulţi gameri sunt deja sătui de aceste noutăţi pe care le-au jucat utilizând CD-uri pirat.

Componente pentru jocuri

Dacă în domeniul jocurilor nu au fost mulţi expozanţi, în cel al accesoriilor ofertele târgului au fost mai numeroase. Cu o reclamă făcută în stil occidental Flamingo aduna puştimea la standuri cu modele noi, ergonomice de joystick -uri, gamepaduri, volane. Frumoase, moderne, uşor de manevrat dar încă foarte scumpe pentru un român. Un volan performant costa echivalentul a două-trei salarii de profesor.



Una dintre cele mai atractive oferte - ca preţ - în domeniul componentelor a fost cea a firmei Comrace: o consolă multifuncţională care avea joystick, trei tipuri de volane, 7 moduri de operare şi un CD cu jocuri la preţul de 29 dolari.

În domeniul sunet şi imagine, noutăţile pe piaţa românească aduse la târg au fost puţine. Printre ele s-a numărat şi una din cele mai rapide placi grafice, si anume 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro de la Creative, la care procesorul grafic are puterea de a prelucra 480 Megapixeli pe secundă şi este dotat cu memorie DDR (Double Data Rate). Tot la capitolul noutăţi în România poate fi trecut şi sistemul de sunet PowerMax 2000 Home Theatre produs de Teac. Conţine un amplificator Dolby Pro Logic, Digital Surround, un Subwoofer de 45 W, patru sateliţi de 15W şi o boxă centrală de 15W.

Alte cele d-ale Cerf-ului

În paralel cu vizitarea târgului, participanţii au fost invitaţi la o serie de conferinţe susţinute de firme de prestigiu şi specialişti. "Reprezintă pirateria o carte de vizită viabilă pentru tânărul informatician român care doreşte să lucreze pe Internet?, "Windows 2000 - avantaje, facilităţi pentru utilizatori", "NonStop e-business" - sunt doar câteva dintre titlurile conferinţelor. Trebuie remarcat că nu mai puţin de 15 conferinţe au avut ca temă modul în care pot fi ajutaţi de calculator şi Internet oamenii de afaceri. Nici una dintre conferinţe însă nu s-a ocupat de jocuri.

Pe perioada târgului multe dintre firmele participante au acordat reduceri de preţuri cumpărătorilor sau au organizat pentru aceştia tombole. Reducerile au variat între 5% şi 50%. Firma Wizrom Software a oferit GRATUIT cumpărătorilor sistemului WizCount un computer Pentium II. Compania de servicii Internet Happy Line a acordat cu prilejul târgului 50% reducere pentru noii abonaţi.

În opinia multor participanţi, Cerf 2000 a fost un târg slăbuţ. Etalonul stabilit pentru această clasificare au fost Cerf-urile anterioare dar în special târgurile internaţionale. Explicaţia acestei "decăderi" a târgului poate fi şi faptul că străinii au venit, au testat şi au trimis pe piaţă mărfurile care au considerat ei că sunt accesibile pentru buzunarul românului.

Simona Iacob



FRUMUSEȚE IREPROȘABILĂ Actrița din rolul Larei, Angelina Jolie, a jucat ultima oară ca polițistă în thrillerul "The Bonehunter".

Lara-Film

Actrița a fost desemnată!

După luni de speculații, a fost desemnată în cele din urmă actrița din rolul principal al filmului Lara Croft scos de Paramount, în persoana Angelinei Jolie. Actrița, mai puțin cunoscută la noi, a reușit să se impună având concurente printre gigantele Hollywoodului pe Demi Moore și Pamela Anderson. Conform previziunilor, filmările la *Tomb Raider - The Movie* încep în vară. Regia este condusă de un specialist al filmelor de acțiune, Simon West *(Con Air)*. Rezultatul ar putea fi vizionat deja de Crăciun la cinema.

Remake-ul lui Dune

Nou joc al planetei deșertului pe lângă miniserial?

Romanul lui Frank Herbert nu a inspirat doar două jocuri de strategie, ci a devenit un adevărat clasic, grație regiei lui David Lynch. Iată că Dune - Planeta deșertului va fi montat din nou, de data aceasta sub forma unui miniserial în trei părți. Actori ca William Hurt și Uwe Ochsenknecht vor asigura succesul producției TV. În paralel, se gândește și un nou joc PC, despre care nu există deocamdată informații. Ca gen al acestuia, ar intra în discuție RPG-ul sau chiar un joc de curse, în manieră *Star Wars*.



CU OCHI ALBAȘTRI În noua montare, care va fi vizionată la începutul lui 2001, Uwe Ochsenknecht joacă un rol principal.

www.xbox.com

Atacul lui Gates

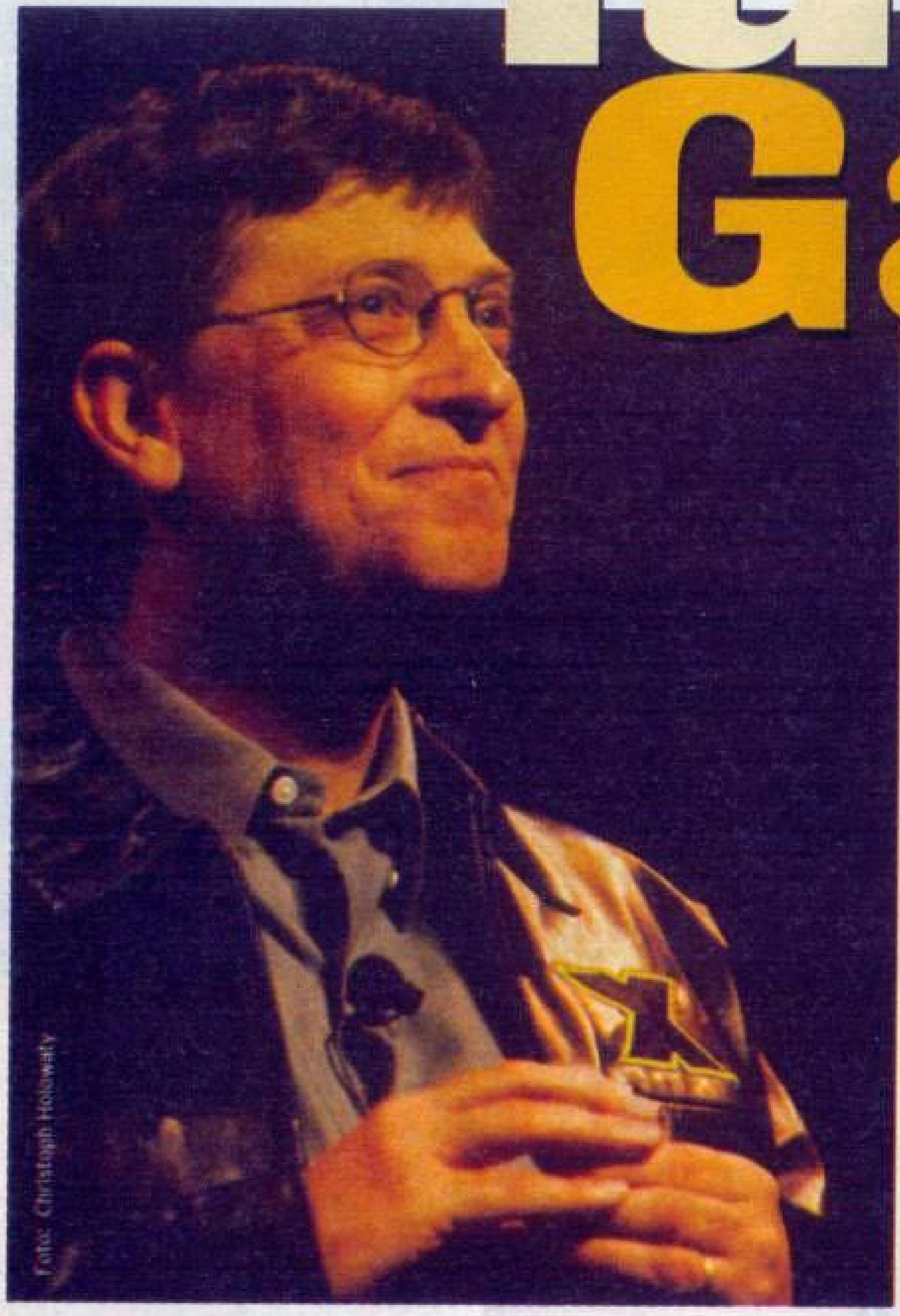
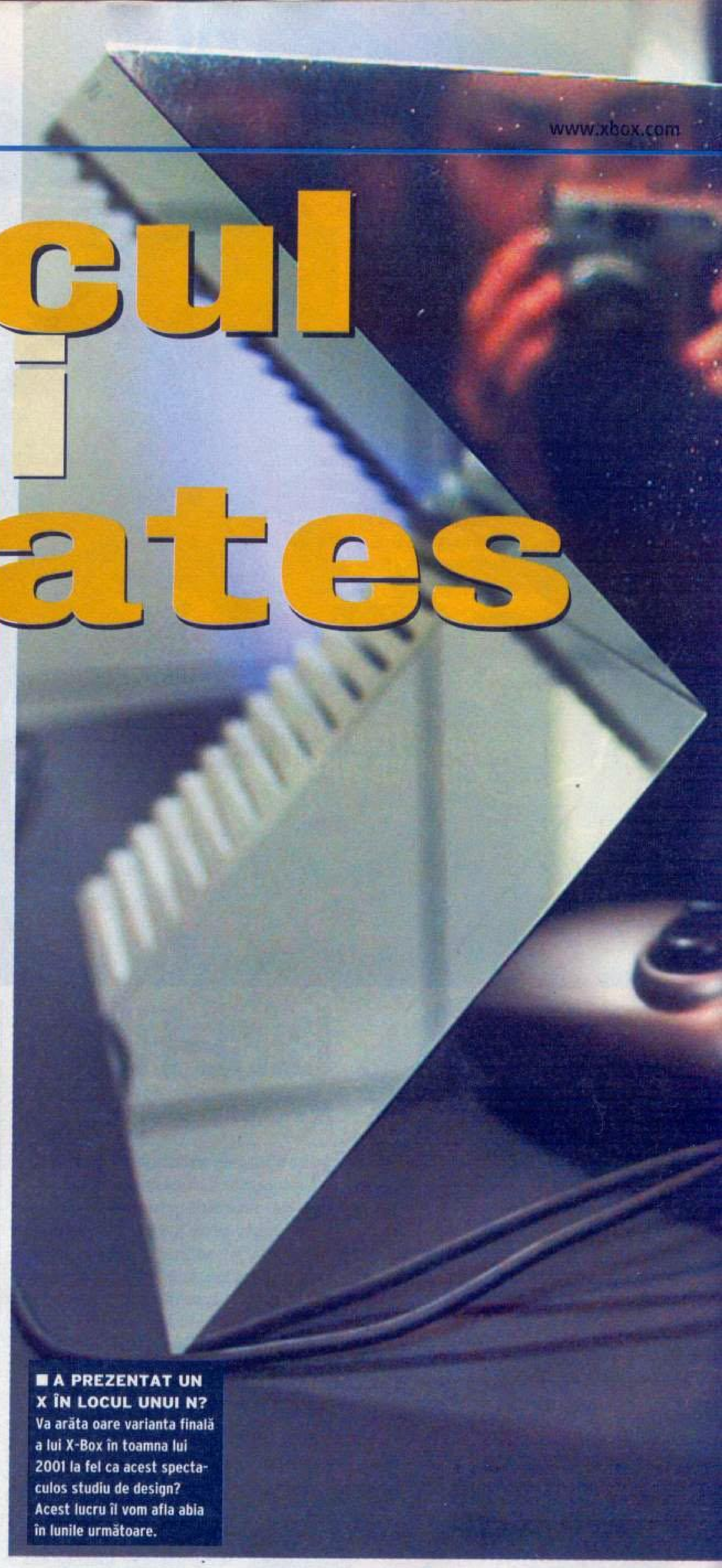


Foto: Christoph Holowaty



■ A PREZENTAT UN X ÎN LOCUL UNUI N? Va arăta oare varianta finală a lui X-Box în toamna lui 2001 la fel ca acest spectaculos studiu de design? Acest lucru îl vom afla abia în lunile următoare.

La ora şapte dimineaţa, lumea era încă OK. Când şeful Microsoft, Bill Gates, şi-a început mult aşteptatul discurs despre proiectul de consolă X-Box la Games Developers Conference la matinala oră zece şi jumătate, jurnaliştii şi fotoreporterii ocupaseră deja Auditoriul Civic din San Jose, California. Întrebarea-cheie: Ce ştie X-Box? Şi ce se va întâmpla cu PC-ul ca platformă de joc? PC Games a fost pentru dvs. la faţa locului.

Măsuri extreme de securitate la Convention Center din San Jose: apariţia lui Bill Gates a fost însoţită de controale severe la intrări, mustrări ale fotografilor şi cozi de aşteptare lungi de mai multe sute de metri. Tensiunea era de înţeles. După ce s-a zâmbit la auzul sloganului "Microsoft knows Games" la E3 1996, având în vedere că oferta acestora de jocuri era mai degrabă sărăcăcioasă, gigantul de software şi-a extins în mod expres oferta. Cel târziu cu apariţia lui Age of Empires, tuturor detractorilor le-a fost clar că Microsoft este un concurent care trebuie luat în serios în domeniul softurilor de divertisment. La patru ani după implicarea în această branşă, gigantul şi-a propus şi mai mult: cu consola de jocuri X-Box pe care vrea să o lanseze pe piaţa mondială în toamna lui 2001, Microsoft vrea să atace Sony şi Nintendo. Noua consolă este dotată cu un procesor Pentium III, care va avea un tact de cel puţin 600 MHz. Chipul grafic va veni de la Nvidia, producătorul lui Riva TNT, şi are o frecvenţă de tact de 300 MHz.

"Există multe date care descriu



Foto: Reuters

capacitățile acestui chip grafic. Mi s-a dat o cifră după alta, dar acestea sunt toate atât de impresionante încât am ajuns la un număr care le însumează pe toate, spune Bill Gates. Acest procesor grafic poate procesa un bilion de operațiuni pe secundă. Asta nu înseamnă un miliard, 10 miliarde sau 100 de miliarde. Sunt un bilion de operațiuni pe secundă. Și această capacitate depășește cu mult toate produsele care există astăzi pe piață. De fapt, procesorul e cu trei generații înaintea chipurilor grafice care se utilizează la ora actuală în PC-uri." Pe lângă acestea, X-Box dispune de o memorie de 64 MB RAM. Aceste date în sine depășesc deja toate componentele utilizate în Sony PlayStation 2 (la ora actuală, cea mai modernă consolă pusă la dispoziție). Procesorul principal

Cunoștințe elementare

PC Games răspunde la cele mai importante zece întrebări referitoare la X-Box.

- **Când apare X-Box?**
  În toamna lui 2001.
- **Cât va costa X-Box?**
  Gates a anunțat un preț "conform condițiilor pieței" - din cauza aprigei concurențe în domeniul consolelor (Nintendo Dolphin, PlayStation2) acesta fiind între 200 - 250 $.
- **Cine sprijină X-Boxul?**
  Electronic Arts, LucasArts, Eidos, Lionhead, Activision, Infogrames, Take 2, Hasbro și mulți alții, practic toți producătorii relevanți - bineînțeles în afara lui Sony și Nintendo.
- **Vor exista jocuri care vor apărea mai întâi pentru X-Box?**
  Cu siguranță Microsoft va încerca să publice unele jocuri exclusiv pentru X-Box - cum a făcut Sony cu *Tomb Raider* (a existat doar pentru PlayStation). Pe de altă parte, Microsoft nu are nici un interes în a neglija PC-ul Windows, ca platformă de jocuri. Jocurile exclusive de X-Box vor veni probabil de la specialiști pentru jocuri de consolă cum ar fi *Konami (Metal Gear Solid).*
- **De ce se numește X.Box?**
  "X" se folosește în engleză și pentru "cross". Și exact asta este X-Boxul: o încrucișare între consolă și PC.
- **Se va menține designul cool al lui X-Box?**
  Nu. Carcasa sclipitoare de crom a fost prezentată ca prototip. Din punct de vedere tehnologic, o asemenea construcție nu prezintă greutăți. Dar materialele speciale și montajul corespunzător ar sparge calculele lui Microsoft.
- **Va putea ține pasul PlayStation 2?**
  Nu uitați: când X-Box va apărea pe piața europeană, PlayStation se va putea cumpăra deja de un an. Cei nerăbdători nu doresc să aștepte atât de mult, nu poate evita consola PlayStation.
- **Care sunt avantajele lui X-Box?**
  Aparatul oferă avantajele clasice ale unei console: nu se butează, nu există configurări complicate, nu are căderi de sistem. Dar: tastatura, modemul, mouse-ul și memoriile adiționale fac achiziția mai costisitoare.
- **Vor apărea mai puține jocuri PC din cauza lui X-Box?**
  Din contră: mulțumită transpunerii relativ ușoare, oferta va fi mai mare.
- **Vor rula jocurile PC și pe X-Box?**
  Nu - în ciuda arhitecturii tip PC, X-Boxul vă va refuza CD-urile și DVD-urile cu jocuri PC datorită formatelor proprii de date.

Datele X-Box în detaliu



NU TOT CE LUCEŞTE E CROM! Bayer, de la PC Games, ne spune cum stă treaba.

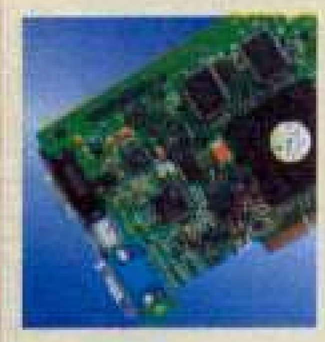
Ce e cu adevărat important? Thilo Bayer, expertul hardware al PC Games, analizează componentele-cheie ale X-Box-ului.



Procesorul de bază: Cu cel puţin 600 MHz, CPU-ul X-Box este cel puţin teoretic mult mai puternic decât cel al PlayStation 2. Jucătorii PC pot rămâne însă liniştiţi: procesoarele din toamna lui 2001 vor ataca destul de sigur limita de 2 GHz.



Ethernet de 100 Mbps: În America World Wide, Web-ul se accesează cu placă de reţea plus modem prin cablu sau adaptor DSL. La aceste standarde, europenii vor visa şi în anul 2001. Cum vor intra jucătorii noştri în reţea?



Chip grafic: Codname-ul chip-ului "NV25" ne dă indiciul: Aici se compun melodiile viitorului (GeForce este NV10). Specificările sună utopice, însă compresia texturilor şi netezirea muchiilor - rendering - (care nu le întâlnim la PlayStation 2) promit o calitate superioară. Rezoluţia proclamată de 1.920x1.080 se poate atinge doar cu televizoarele US-HDTV, nu şi prin sistemul PAL aplicat în Europa.



64 MB RAM: Arhitectura unitară a memoriilor pentru CPU şi chipul grafic nu ne bucură. Totuşi, capacitatea dublă faţă de memoria lui PlayStation 2 ne promite o calitate mai bună a imaginii sau o viteză mai mare.



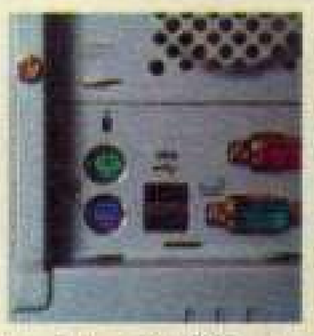
HDD de 8 GB: Stagii ale jocului, nivele suplimentare sau demo-uri de jocuri direct din Internet - ceea ce lumea jocurilor PC cunoaşte deja de mult, ar fi posibil şi pe consolă.



Procesor special 3D: Sound 3D, muzică MIDI, ba chiar şi Dolby-Digital-Audio vor fi ascunse în X-Box. Însă nu ne vom putea bucura de acestea fără un echipament bun de sunet.



Unitate 4X DVD: Cantităţi imense pentru jocuri, calitate excelentă a sunetului şi a imaginii la filme: cu un asemenea drive este posibilă redarea de înaltă calitate a filmelor DVD în camera de zi - nu mai aveţi nevoie de un DVD-Player suplimentar.



Porturi USB pentru patru controlere: Din păcate, acest port nu realizează o legătură USB standard. Nu se pot utiliza deci controlere PC. Pentru jucătorii în companie, cele patru porturi sunt în orice caz ideale. Jucătorii europeni ar putea să conecteze aici un modem care să asigure accesul la internet; şi o tastatură ar fi uşor de închipuit.

Într-o comparaţie directă

	PC (TRIMESTRUL 3/2001)	X-BOX (TRIMESTRUL 3/2001)
Procesorul de bază	> 2 GHz	600 MHz
Procesorul grafic	> 300 MHz	300 MHz
Memorie	> 256 MB	64 MB
Spectrul memoriei	La RAM: 4,2 GB, la placa grafică:> 10GB/s	3,2 GB/s
Performanţa poligoanelor	> 300 M/s	300 M/s
Rezoluţie	1.600x1.200	1.920x1.080
Mediu de stocare	24x DVD, 40 GB HDD	4xDVD, 8 MB HDD
Capacitate spectru larg	Da	Da
Redare DVD	Da	Da

denumit de Sony Emotion Engine rulează "doar" cu 150 MHz, memoria are 38 MB, iar chipul grafic are o viteză de 150 MHz. Ca sistem de operare, X-Box va utiliza o versiune modificată a Windows 2000. Bill Gates respinge temerile cum că acesta ar ocupa prea mult spaţiu din memorie. "Sistemul de operare vine bineînţeles de la Microsoft, spune Gates. Dar, în mod inteligibil, va fi un altfel de sistem de operare decât cele pe care le utilizăm în celelalte aparate ale noastre. În X-Box se va utiliza doar miezul de la Windows 2000, pentru a face operaţiunile de bază pe care le necesită consola la pornire." O inovaţie în domeniul jocurilor de consolă: X-Box dispune de un hard disk cu o capacitate de 8 Gb. "Aş dori să mai subliniez o dată această noutate în domeniu, de a avea deci un HDD, declară Gates. Nu poţi pur şi simplu ruga un jucător să aştepte în mijlocul jocului până ce se accesează DVD-ul, se cercetează directorul şi în cele din urmă se încarcă datele. Asta înseamnă că din punct de vedere al bogăţiei de detalii şi al sunetului am fi limitaţi de memoria RAM a consolei. Este într-adevăr o limitare la designul jocurilor. Dar dacă dispunem de un HDD de 8 Gb, se pot încărca încontinuu noi date, fără ca jucătorul să realizeze măcar că se întâmplă aceasta. Spus mai simplu, la un joc de sport comentariul audio se poate sincroniza exact cu evenimentele din teren." Ca un alt motiv pentru utilizarea unui HDD, Bill Gates a invocat conectarea lui X-Box la Internet. Pe de o parte, va fi posibilă încărcarea unor demo-uri de jocuri, pe de altă parte, Microsoft doreşte să realizeze lumi online de genul lui Asheron's Call. Pentru a demonstra capacităţile sistemului, Bill Gates a făcut o serie de demonstraţii tehnologice (vezi tabelul de pe pagina următoare). La prototipul prezentat, care probabil nu corespunde cu aparatul final, este vorba de o carcasă mare, în formă de X, din tablă cromată, care prezintă în mijloc un "ochi de ciclop" (cu inscripţia "Powered by DirectX"). În interior, un chip grafic care atinge momentan doar 10% din capacităţile versiunii finale.

Vrea oare Gates să facă concurenţă cu X-Box jocurilor PC? Evident nu, căci şi la dezvoltarea lui DirectX 8 angajamentul lui Microsoft este foarte mare. "Nu ne abatem de la planul nostru de a extinde Windows-ul, pentru a deveni o minunată platformă de jocuri", afirmă Gates. Pentru el, viitoarele componente standard ale unui PC sunt identificarea vocii şi Vebcam-uri care recunosc acţiunile jucătorului. "Acest gen de dezvoltare va avea loc cu siguranţă pe PC-uri, deoarece hardware-ul PC-ului se dezvoltă continuu. Şi dacă ne uităm la capacitatea HDD-ului şi la procentajul legăturilor pe scară largă, aici avem multe posibilităţi. Fie că e vorba de Internet sau doar de a conecta oamenii între ei acasă, acest nou front va fi deschis de PC."

Christoph Holowaty
Petra Maueröder
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Pentru realizarea demo-urilor tehnologice, Microsoft a însărcinat un studio extern. Secvenţele scurte ne arată clar puterea grafică şi de calcul care se ascunde în interiorul lui X-Box.

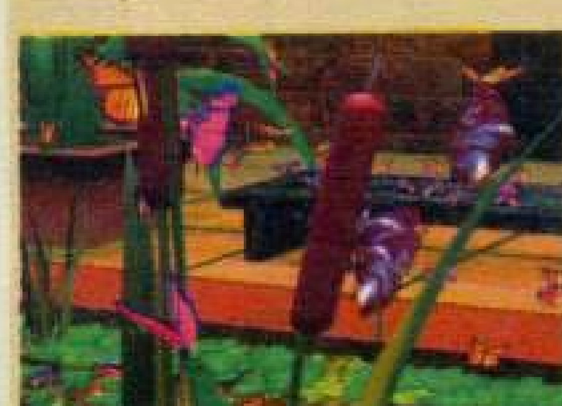
O punere în scenă reuşită

Acestea sunt imagini din demo-ul oficial al X-Box. Ceea ce se cunoştea doar sub formă pre-procesată, este calculat şi reprezentat aici în timp real - cel puţin aşa susţine Microsoft şi studioul grafic Pipeworks.

Grădină japoneză



Mai multe trasee ale camerei ne arată un lac cu lotuşi din cele mai diferite unghiuri. Superb: reflecţiile apei.



În final apar stoluri de sute de fluturi.



După câteva zboruri deasupra lacului, insectele reproduc simbolul X-Box.

Roboţi de luptă



O mercenară adevărat pachet de muşchi iese dintr-un robot gigantic de luptă.



Amazoana face paşi de dans, pe care gigantul de oţel îi imită în fundal.



Chiar şi în zoom, detaliile cum ar fi piercing-ul amazoanei par foarte clare.

Capcane de şoareci



Într-o încăpere se află sute de capcane de şoareci dotate cu mingi de ping-pong în loc de caşcaval.



O minge care cade în încăpere dezlănţuie o reacţie în lanţ a capcanelor de şoareci.

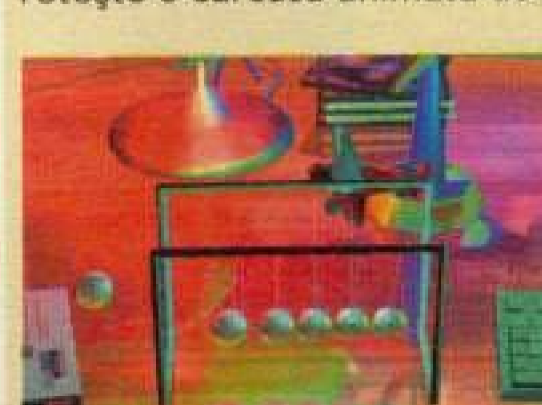


Demo-ul redă în mod impresionant simulaţia proceselor fizice în timp real.

Birou



Perspectiva camerei ne arată biroul lui Bill Gates; pe monitor se roteşte o carcasă animată de X-Box.

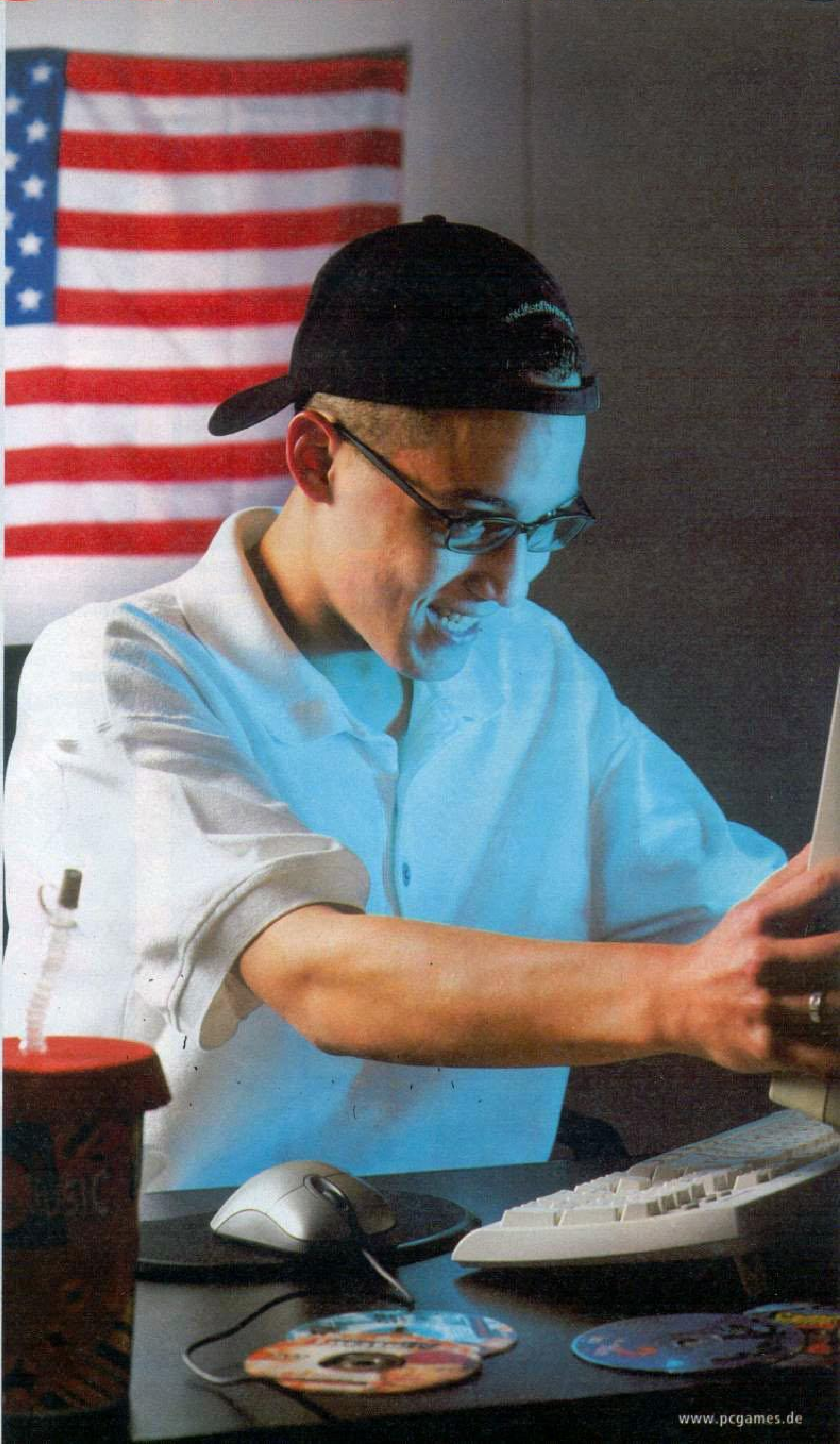


Pe bilele de metal ale acestui joc se reflectă întreaga încăpere într-o manieră corectă fizic.



Claritatea detaliilor e probată de zoom-ul acestei fotografii din vremurile fondării Microsoft.

JOCURILE MILIO



RPG-urile online slujesc în mod evident comunicarea între popoare. Americanii se târăsc împreună cu francezii prin frunziş, iar englezii se cunosc tot mai bine cu asiaticii la clăpăceala zilnică de orkşi. Numai europenii apar mai rar, lucru care sperăm că se va schimba în urma comparaţiei noastre detaliate a celor mai bune trei oferte.

În ultima lună am făcut o statistică asupra jocurilor RPG online, cu care cititorii PC-Games intră în contact în mod regulat. Răspunsul cutremurător al 80% dintre aceştia a fost: Cu nici unul! E de neînţeles, căci calitatea programelor este impresionantă, iar costurile care apar încep să fie cât de cât suportabile. De unde atunci dezinteresul? Asherons Call, Everquest şi Ultima Online nu sunt nici pentru excentrici şi nici pentru experţi în computere aflaţi în universuri paralele.

De la femeia de serviciu până la jucătorul profesionist, toată lumea poate să participe, fără excepţie. Nu e nevoie de mare îndemânare, ci mai degrabă de un modem rapid, acces la Internet, plus o carte de credit: asemenea jocurilor normale RPG, apăreţi într-o lume străină a aventurilor, ca o creatură fantastică - pitic, cavaler sau magician cu un nume ţicnit, pardon! plin de fantezie. Numai că aici nu vă aşteaptă păpuşi de computer, ci oameni "adevăraţi". Începătorii caută ajutor la jucătorii cu experienţă, pentru a avansa după fiecare duel cu o treaptă pe scara fitness-ului. Abia pe urmă au curajul să se lupte cu demoni, să caute obiecte preţioase în locuri părăsite şi aşa mai departe.

ANELOR



Doar 20% din cititorii noştri se ocupă de tema RPG online. De ce?

Majoritatea participanţilor se adună de regulă în oraşe, pentru a face schimb de materiale şi a sta la poveşti. Este ca în chatrooms, doar că e mult mai colorat şi mai variat. Ocazional, s-ar putea să mai întâlniţi şi chermeze, conferinţe sau măceluri vânătoreşti. Pe un server sau altul s-au întâlnit deja şi demonstraţii în masă, la care protestatarii şi-au lepădat în mod simbolic veşmintele.

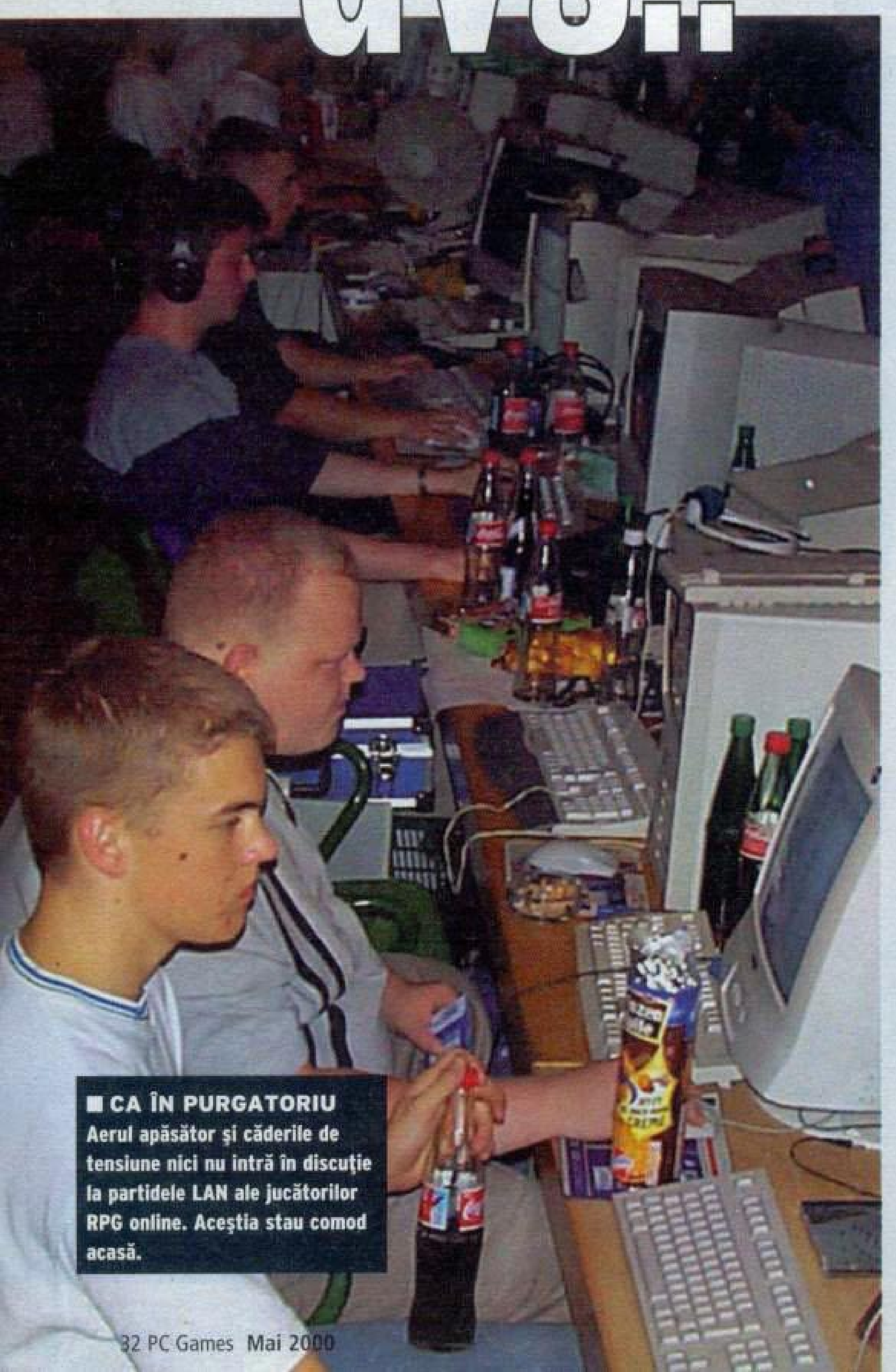
Atât despre lucrurile comune. Totuşi, jocurile diferă între ele. Pe paginile următoare veţi găsi punct cu punct cărui tip de jucător care program i se potriveşte, cum funcţionează incursiunea şi cât v-ar costa această distracţie. Dacă în cele din urmă v-am trezit interesul, sarcina noastră va fi îndeplinită. La drum!

Daniel Ch. Kreiss
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



■ **OCOLUL PĂMÂNTULUI ÎN 80 DE MILISECUNDE.** Să mulţumim Internetului: am ajuns să organizăm jocuri de societate care cuprind continente. Fiecare pentru el, toţi împreună.

Care Joc e pentru dvs.?



■ CA ÎN PURGATORIU Aerul apăsător şi căderile de tensiune nici nu intră în discuţie la partidele LAN ale jucătorilor RPG online. Aceştia stau comod acasă.

Asheron's Call

Facts:
- Trei rase
- 500 expresii faciale
- 100 formule magice
- 200 tipuri de arme

Filosofia:
Excelent pentru începători! La început, în Microsoftland nu veţi fi înghiţiţi de monştrii corpolenţi şi nici nu veţi fi suprasolicitat cu mii de misiuni complexe. Veţi face o incursiune în viaţa cotidiană, adică vânat, cercetat şi small talk. Fiind uşor de controlat şi de înţeles, *Asheron's Call* este excelent pentru marea masă a începătorilor. Lună de lună, producătorul iniţiază un eveniment care obligă populaţia la lucru în echipă.

Începutul:
Individual sau automatic vă creaţi arcaşi, luptători cu sabie sau magicieni. Dacă doriţi, puteţi alege după gustul dvs. propriu frizura, culoarea ochilor şi îmbrăcămintea alter ego-ului dvs. În continuare, drumul dvs. duce la o mică temniţă cu funcţie de tutorial, în care vi se explică pas cu pas controlul şi desfăşurarea jocului. Săgeţile de pe podea au grijă ca la început să nu se rătăcească nimeni.

Scopul:
Formaţi grupe de prietenie, cercetaţi zonele din jur, participaţi cândva la marile lupte.

Paleta adversarilor:
Se extinde de la oameni de zăpadă caraghioşi până la troli rafinaţi şi creaturi agile din iad.

Comunitatea:
Momentan, jucătorii răsăriteni sunt la Microsoft încă în minoritate, deşi Microsoft afirmă că va marca unele servere pentru uzul în limbi străine. Totuşi, în zilele noastre cunoştinţele de engleză sunt foarte necesare, pentru a putea măcar înţelege cât de amabilă este comunitatea virtuală.

Particularităţi:
Suprafaţa de joc este gigantică. Prin evenimentele introduse lunar în fundal, se dezvoltă o adevărată istorie a jocului, animând astfel aventurierii la un schimb intens de noutăţi. Însoţitorii dau sfaturi.



URŞI BĂTĂUŞI Mişcările monştrilor mai mari sunt destul de leneşe şi ne amintesc de dansurile de exprimare din Weight Watchers Club.

Everquest

Facts:
- 12 rase
- 14 clase
- Peste 40 de capacităţi
- Patru clase de magie

Filosofia:
Nimic nu se poate face singur. Deoarece în ritm secundar apare câte o creatură fioroasă, care vrea să facă un caşcaval elveţian din toată lumea lui Sony, singuraticii nu au nici o şansă. Cine începe trebuie să-şi procure nişte prieteni puternici, garantându-se în schimb palpitaţii non-stop. *Everquest* se aseamănă cu un *Diablo* în 3D: luptaţi, vrăjiţi, găsiţi şi vindeţi obiecte. Diversitatea în cotidianul jocului rezultă din ideile organizatorice ale profesioniştilor.

Începutul:
Încă în faza offline absolviţi un antrenament care vă explică controlul şi regulile. Ambele par mai complexe decât în *Asheron's Call*, lucru care îi disperă pe începătorii şi-i bucură pe veterani. Şi oferta personajelor este mai mare: orkşi, semizâne, oameni şi aşa mai departe. Toate rasele la modă sunt reprezentate şi pot fi definite, de exemplu ca druizi sau berserkeri. De asemenea, este decisiv şi cărei zeitate vă închinaţi: rea sau paşnică.

Scopul:
Să ajungeţi la pragul de vis 50 - prin lupte, antrenament şi meditare.

Paleta adversarilor:
Zei ai lumii de jos, gândaci de foc, zmei, inorogi, rechini - întâlniţi tot ce se poate închipui.

Comunitatea:
Există servere în limba engleză şi germană, dar pe cele în limba engleză veţi întâlni cel mai probabil personaje controlate de oameni. Aceştia se plimbă cu predilecţie prin pădurile înconjurătoare. Contrar lui *Asheron's Call*, oraşele sunt doar nişte staţii unde se rezolvă partea de comerţ a jocului.

Particularităţi:
Producătorul întocmeşte extinderi ale lumii de joc şi înlătură neîncetat erorile. Mulţumită unor tehnicieni dotaţi, programul rulează mai stabil decât toate celelalte şi este mult mai lipsit de bug-uri. Din punct de vedere comercial, are oricum cel mai mare succes.



MAGAZIN MIXT Pentru creaturile dvs. puteţi găsiţi denumiri inspirate, ca de exemplu Ukkadda.

Ultima Online

Facts:
- 48 de capacităţi
- 64 formule magice
- 13 metropole
- Două continente

Filosofia:
Ni se dezvăluie o lume realistă. Aici se poate face carieră de cofetar sau de lăcătuş, se pot cumpăra sau vinde vile, se pot realiza lanţuri comerciale sau se pot duce războaie de magicieni. E cu siguranţă posibil şi ceea ce nu am mai amintit aici. Dar chiar din acest motiv începătorii se află în faţa unor probleme mari. Iar faptul că până şi vacile sunt mai puternice decât un începător înzestrat cu sabie nu simplifică deloc situaţia. *Ultima* este un adevărat microcosmos.

Începutul:
Alter ego-ul este creat la ceilalţi fie manual, fie automat. Părul şi îmbrăcămintea sunt selectate dintr-o gamă. Tutorialul există doar sub formă scrisă, după care sunteţi ca şi aruncat în apa rece a unei metropole. Ce veţi face aici în continuare rămâne la alegerea dvs. O excursie în sălbăticie, pe cont propriu, nu e totuşi o idee bună. Unele din cele mai utilizate opţiuni sunt cerşetoria, lucrul sau vânatul de animale mici, în compania adulţilor.

Scopul:
Construirea unui imperiu economic, dominarea ca mare vizir a unor teritorii, realizarea unui domiciliu propriu.

Paleta adversarilor:
Întregul ansamblu de fantezie de la A la Z, care este cunoscut din seria *Ultima*. Pe lângă acestea, cei mai puternici se măsoară între ei.

Comunitatea:
Şi aici există servere în diferite limbi, dar dacă cereţi aici ajutor veţi primi de regulă răspunsuri stereotipe, cum ar fi "Prin capacităţile tale!". Uneori vi se înmânează şi cadouri de primire foarte utile.

Particularităţi:
Prin suplimentul "The Second Age", *Ultima Online* a căpătat dimensiuni gigantice şi în acelaşi timp peisajul pare mai condensat cu case decât Manhattanul. Frumos: doar aici vă puteţi încerca norocul pe spinarea unui cal.



CADOU SAU NUIA? După Ultima IX nu se mai pune întrebarea ce are Moş Nicolae în săculeţ. Online este ceva special.

Înscriere Dotare Costuri

Asheron's Call

Hardware:
Minimul este un Pentium 166. Noi recomandăm un P II 333 cu 64 MB RAM şi accelerator 3D.

Modem:
Deoarece toate serverele se află în America, ar fi ideală o conectare ISDN, care nu permite strecurarea prea multor erori. Însă în test ne-am putut baza pe toate modemurile de 56k.

Prestatori:
La AOL şi T-Online nu există diferenţe calitative, ambele având legături transatlantice bune. La prestatorii mici depinde de partenerul transoceanic.

Instrucţiuni:
Informaţii amănunţite privind instalarea şi lumea de joc, pentru cei care doresc să se adâncească mai tare în materie.

Instalare:
Îndată ce aţi încărcat software-ul pe HDD, veţi fi trimis pe Website pentru a vă face abonamentul. Jocul începe după auto-update.

Perioada optimă de joc:
Seara şi noaptea, când de partea cealaltă a lumii e zi şi linişte desăvârşită. Interesul în creştere pentru AC ar putea să schimbe această situaţie.

Costuri:
Primele patru săptămâni sunt gratuite, după care 9,95 $ lunar, prin carte de credit. Această posibilitate de plată este preferabilă celei taxate la telefon. Puteţi participa cât doriţi.



AI CD-UL? De la prima vedere, Asharon's Call este foarte uşor de înţeles.

Everquest

Hardware:
Un P 166 cu o placă bună de 3D şi 64 MB RAM este minimul, însă cu adevărat treabă nu face decât un P II 350.

Modem:
Everquest este considerat cel mai nepretenţios program în ceea ce priveşte rata de transfer. Totuşi, se poate juca fără erori doar de la 56k în sus. Cu ISDN merge ca uns.

Prestatori:
Important este doar să fie bune cablurile în direcţia de peste Ocean. Vă merg bine download-urile din America? Atunci aveţi lumină verde pentru joc.

Instrucţiuni:
Vă explică pas cu pas cum să vă comportaţi în primele zile. Un supliment util pe lângă tutorial.

Instalare:
Introduceţi CD-ul, introduceţi-vă numele şi password-ul în lista membrilor, aşteptaţi procedura de actualizare. În principiu, totul decurge perfect.

Perioada optimă de joc:
Chestie de gust. Noaptea e plin de lume, ziua se găsesc mai uşor locuri izolate, pentru a da singur piept cu lumea monştrilor.

Costuri:
Cei 9,89 $ pe lună se pot reduce prin contracte pe lungă durată. Dar să vă fie clar: cine nu se poate abţine cu *Everquest* îşi pierde noţiunea timpului, iar asta va bucura nespus Telecomul. Mijloc de plată: obişnuita cartelă din plastic.



CATEGORIA GREA Să sperăm că nu se va dărâma nimic sub greutatea atâtor opţiuni de meniu.

Ultima Online

Hardware:
Cu toate că şi un P 200 cu 32 MB RAM rulează deja acest program, un P II 333 scoate maximul din el.

Modem:
Ultima Online este copilul-problemă al familiei Internet. În orele de vârf, când serverele îşi ating limitele, toate legăturile mai slabe decât ISDN încep să dea rateuri sub greutatea datelor.

Prestatori:
Se aplică următoarea regulă: cine se poate baza pe provider-ul său nu trebuie să se împrumute pentru se conecta prin cablu optic la Internet.

Instrucţiuni:
Nici o întrebare nu rămâne fără răspuns, mulţumită suplimentului online detaliat.

Instalare:
Ca şi celelalte două, jocul se instalează şi se actualizează singur, dându-vă posibilitatea abonării pe adresa www.uo.com.

Perioada optimă de joc:
Doriţi să vă întâlniţi cu puţinii europeni care participă la joc? Jucaţi seara. La orele mai înaintate se alătură profesioniştii şi americanii.

Costuri:
După o lună de probă, vi se decontează lunar câte 9,95 $. La aceasta se adaugă nenumărate ore de telefon, dacă doriţi să ajungeţi cândva proprietarul unei case virtuale. Complexitatea îşi cere tributul şi mai mult decât la *Everquest*.



SĂRBĂTOAREA MĂCELULUI Începătorii sunt fascinaţi de faptul că jucătorii se pot ataca între ei.

Tehnica

Pentru unii e un lucru important, pentru alţii doar un amănunt nesemnificativ. Tehnica RPG-urilor a fost întotdeauna element de dispută.

Asheron's Call

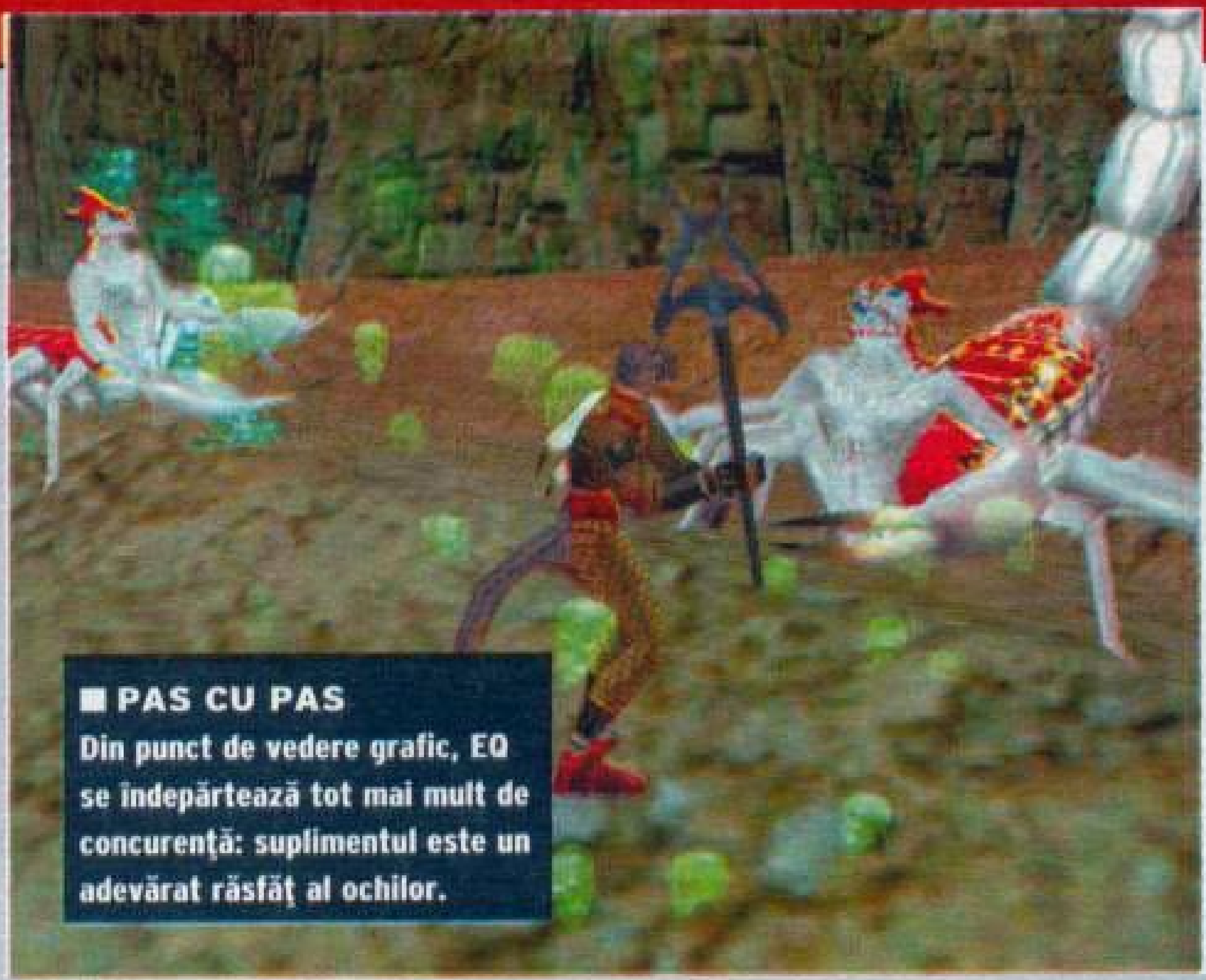
Se găsesc aici atât perspectiva proprie, cât şi cea a persoanei a treia, dar majoritatea jucătorilor aleg ultima variantă. În pofida unei susţineri 3D, animaţiile principale ale personajelor par cam neajutorate la alergare sau luptă, iar texturile puţin spălăcite. Pe pagina suplimentară, peste o sută de expresii faciale diferite vă lasă gură-cască. Vă poate surprinde că un monstru se scarpină la obiectul cel mai preţios al şederii sau că o stafie îşi pune faţa în palme.



■ FRICA DE OMUL NEGRU? Aceştia doi cu siguranţă nu o simt. Nici nu mai întrebăm de ce îşi ţin braţele pe cap.

Everquest

Dacă grafica era copleşitoare deja la jocul principal, de data asta entuziasmul va fi fără limite: suplimentul care apare va realiza finisarea ultimă a opticii. De parcă ar mai fi nevoie... Mult superior concurenţei, *EQ* exploatează deja în zilele noastre toate capacităţile acceleratoarelor 3D. Mişcările sunt line, vrăjile devin show-uri laser, muchiile sunt netede. Însă aceste calităţi pot fi savurate doar în modul full screen, pe care nimeni nu-l activează până nu stăpâneşte pe de rost toate comenzile prin tastatură. Perspectiva proprie este şi ea populară.



■ PAS CU PAS Din punct de vedere grafic, EQ se îndepărtează tot mai mult de concurenţă: suplimentul este un adevărat răsfăţ al ochilor.

Ultima Online

Se zice că frumuseţea vine din interior. Din păcate, acest lucru însă n-o să-i satisfacă pe jucători, căci *Ultima Online* pare spălăcit. Că vă place să vă vedeţi personajul într-un unghi de sus sau altfel, e chestie de gust. La urma urmei, aşa vă puteţi orienta cel mai bine. Dar un 2D plat? Într-adevăr, a sosit timpul pentru anunţata continuare a jocului. La acestea se mai adaugă o animaţie greoaie, culori de benzi desenate şi un soundtrack de cimpoi. Nesatisfăcător!



■ NOROCUL LUMII În nici un alt joc nu este posibilă achiziţionarea cailor. Nu numai că arată bine, dar scurtează efectiv durata călătoriilor.

Concluzie



UN PETIC DE CULOARE Cel mai mare pericol în Asheron's Call ar putea fi insectele împinse de instincte.

Cine, cum, ce, de ce? Noi vă prezentăm faptele. Rămâne să decideţi dvs.

Aţi comparat pagină cu pagină, aţi făcut paralele şi încă tot nu aveţi habar care joc să-l instalaţi pe HDD? Aplicaţi regula lui Pinocchio: tot înainte de-a lungul nasului.

Asheron's Call este respectabil tehnic, dar nu poate mulţumi toate cerinţele unui RPG-ist fanatic. În schimb cei care se joacă doar ocazional în timpul liber îl pot încerca fără nici un risc. E limpede: începătorii trebuie să vadă jocul lui Microsoft pe primul loc, ca pe cea mai bună alternativă.

Dacă vă simţiţi însă predestinaţi unor fapte eroice mai acătării, atunci ar trebui să alegeţi *Ultima Online* sau *Everquest*, care se măsoară pe două planuri. Cel tehnic este dominat de *Everquest*. *Ultima* în schimb a reuşit să realizeze o lume artificială cu o societate integral funcţională, de la brutar până la rege. Rămâne să hotărâţi dvs. care vă sunt priorităţile. În caz că nu sunteţi decişi, căutaţi în fiecare zi oferte de probă. Adresele corespunzătoare sunt: www.zone.com, www.everquest.com şi Www.uo.com.

Daniel Ch. Kreiss
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



HOME SWEET HOME Avantajul spaţiilor proprii din Ultima Online: puteţi ţine şedinţe de spiritism şi sacrifica fecioare.

Ce urmează

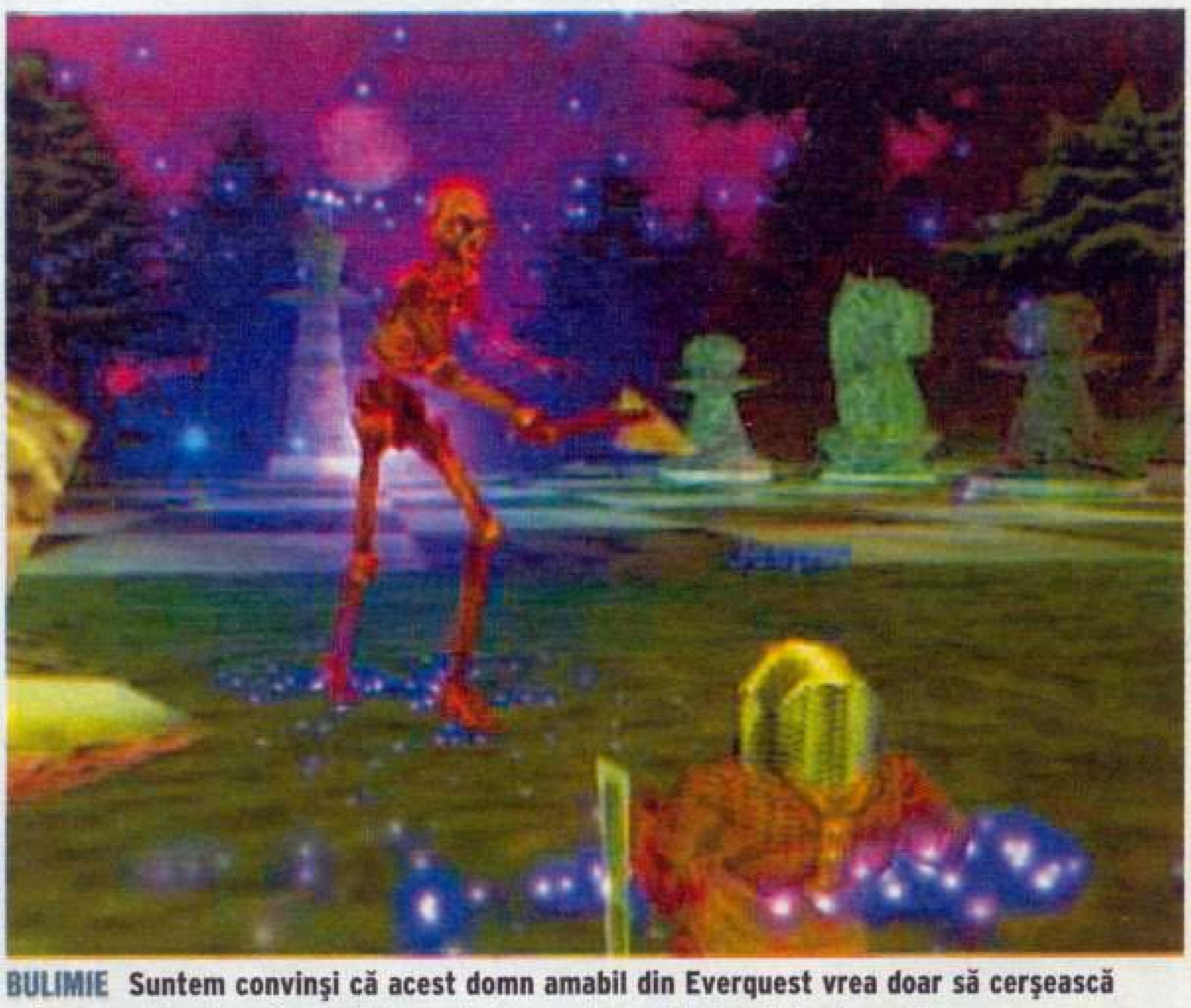
Care sunt proiectele la care se lucrează sau care se finisează momentan. Seria RPG-urilor online se va menţine şi anul următor.

Şi iată că mai vrea cineva o felie din tort: firma iEntertainment Network, cunoscută înainte sub numele iMagic, lucrează la *The Eternal City 3D*, un joc promiţător care va apărea deja la sfârşitul anului. La baza conceptului stă vechea Romă, de unde putem deduce că veţi participa la întreceri de care şi lupte de gladiatori. Mizele jocului vor fi cinstea politică, conştiinţa civică şi puterea militară. Se pregăteşte şi o versiune Linux.

Nu s-au avansat încă date exacte despre Ultima Online 2. Este clar că toate tradiţiile precursorului vor fi continuate. O adevărată revoluţie însă va avea loc în ce priveşte grafica. Chiar şi jocurile single player actuale în 3D vor fi depăşite. Dar putem da crezare unor asemenea informaţii, după apariţia lui Ultima 9? Imagini ale jocului încă nu sunt disponibile. Ceea ce vedeţi alăturat ţine de o lucrare mai veche.





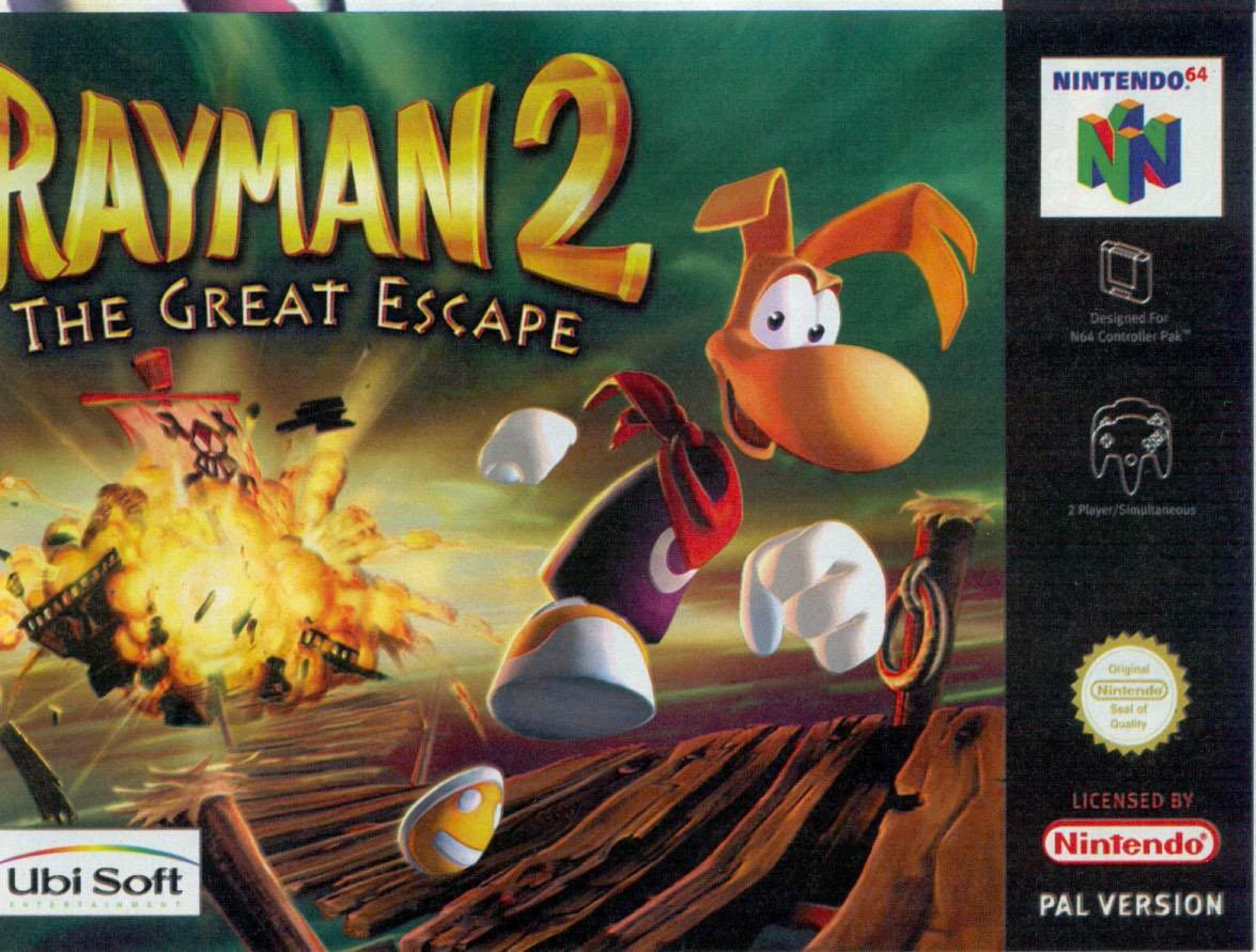


BULIMIE Suntem convinşi că acest domn amabil din Everquest vrea doar să cerşească mâncare, abia de mai are piele pe el. De ce să nu-şi taie o felie din noi?

Tombolă



Completaţi talonul din revistă şi trimiteţi-l pe adresa redacţiei până pe data de 15 iunie, având şansa de a câştiga un joc Rayman 2 din partea firmei Ubi Soft.



O arenă pentru eroi

De la publicarea lui *Diablo*, Battle.net-ul lui Blizzard a devenit cel mai frecventat serviciu de Internet al jucătorilor online. În acest forum gratuit se întâlnesc clanuri, se discută turnee de luptă sau se întocmesc topuri mondiale. Dar asta nu este totul. Blizzard mai are în acest an planuri mari cu Battle.net.

Până nu de mult, pe Battle.net nu se puteau întâlni decât hiturile lui Blizzard, *Diablo* şi *StarCraft*, respectiv CD-ul suplimentar Brood War. O dată cu *WarCraft 2*, un nou joc clasic intră în această companie selectă. Nou în această ediţie specială este că în Battle.net vă puteţi întâlni cu până la opt tovarăşi de luptă la un măcel de orkşi. Unele inovaţii ţin să facă acţiunea mai atractivă, lucru absolut necesar în cazul unui joc ca *WarCraft 2*. OK, e un joc clasic, dar la o adică are deja patru ani, aşa că e orice, numai actual nu. Pentru foştii maniaci de *WarCraft*, s-a inclus un sistem mondial de topuri, peste 100 de hărţi autorizate şi perfect echilibrate de Blizzard, un chat integrat şi şapte moduri diferite. Printre altele, se oferă astfel diferite moduri de joc, cum ar fi lupte pentru înscrierea în top, fiecare împotriva fiecăruia, campanii în echipă şi misteriosul Iron Man, la care puteţi participa doar după ce aţi înscris un anumit punctaj în topul mondial. Se menţin dubii dacă are într-adevăr sens o ediţie Battle.net a unui joc de patru ani. Bineînţeles, şi în acest caz se beneficiază de serviciile online ale lui Blizzard: legături fără probleme cu



■ TOPIŢI DUPĂ EL
Diablo 2 din imagine face parte din acele jocuri a căror apariţie pe Battle.net este aşteptată cu nerăbdare.



CLASAMENTUL MONDIAL Aici jucătorii WarCraft pot trece în eternitate.

serverul, jocul se desfăşoară repede şi stabil, multe bonusuri şi opţiuni.

În acelaşi timp, este evident că reprezentanţii mai noi, cum ar fi de exemplu *Brood War*, nu numai că au o grafică mai bună, ci dispun şi de o atmosferă mai consistentă şi de o complexitate mai mare.

Total diferit însă este cazul lui *Diablo 2*. Aici comunitatea online abia aşteaptă să se confrunte cu luptători, vrăjitori sau amazoane. Nu e de mirare, şi în timpul lui *Diablo* evenimentele mai palpitante aveau loc pe Battle.net. Şi aici Blizzard va introduce o serie de noutăţi care vor atrage atenţia: pe lângă un top prelucrat, prin care numele acestor exorcişti devin nemuritoare, jucătorii se pot din nou uni în grupuri, pentru a îndeplini împreună toate misiunile care se găsesc pe modul single player. Funcţia automată de salvare are grijă ca jucătorul să nu fie nevoit să o ia de fiecare dată de la început. Personajul selectat împreună cu punctele sale de experienţă şi misiunile sale deja îndeplinite este salvat de Blizzard şi pus din nou la dispoziţie la reluarea jocului. Un alt neajuns l-au constituit deja din prima parte a lui *Diablo* cei care utilizau cheaturi. În Battle.net-ul prelucrat Blizzard, aplicând nenumărate măsuri de siguranţă, încă necunoscute, nu mai au nici o şansă participanţii care dobândesc valori de caracter nereal de mari sau care îşi cumpără prin cheat-uri un loc în clasamentul mondial.



OPERA SPAŢIALĂ În continuare foarte îndrăgit de fanii de pe Battle.net este StarCraft. După apariţia Add-On-ului Brood War, acesta a evoluat semnificativ din punct de vedere al jocului şi al graficii.

Că e Diablo sau StarCraft, Battle.net rămâne în continuare cel mai îndrăgit serviciu online al fanilor.

StarCraft sau *WarCraft 2* - pentru toate jocurile din Battle.net sunt valabile următoarele: cine nu are cunoştinţe prea bune de engleză, dar cunoaşte o altă limbă de circulaţie mondială, are la dispoziţie şi alte servere. Cel mai frecventat este aici *StarCraft*, dar cu siguranţă veţi găsi şi câţiva parteneri potriviţi pentru o partidă de *Diablo*. Hotărâtoare este perioada în care vă conectaţi. Pe serverele mondiale mai tot timpul e un haos de jucători. Majoritatea europenilor îi întâlniţi după ora 19.00. După ora 22.00 reţeaua este supraîncărcată, se înghesuie tot mai mulţi jucători. Mai ales posesorii unor modemuri convenţionale vor întâmpina la aceste ore probleme cu viteza de transmisie a datelor.

Andreas Sauerland
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



ÎNTÂRZIAT Cu patru ani după apariţia lui WarCraft 2 s-a realizat o versiune care face posibile luptele şi pe Battle.net.



SET DE CONSTRUCŢIE În setul care îl primiţi împreună cu ediţia Battle.net a lui WarCraft2 se găseşte şi un editor cu care chiar şi începătorii îşi pot crea cu uşurinţă propriile hărţi.

Luptând cu Stăruinţă



Deoarece foarte mulţi jucători şi-au manifestat interesul pentru Add-On-urile gratuite, luna aceasta vă prezentăm suplimentele la cele două hituri ale genului, Unreal şi Unreal Tournament.

Când în vara lui 1999 *Unreal* şi-a sărbătorit prima zi de naştere, jucătorii au trebuit să se mulţumească la acest shooter de căpătâi cu câteva modificări mici ale jocului, aşa-numiţii mutators, şi cu un singur MOD adevărat. Faţă de remorcile pline de Add-On-uri la Quake 2 al lui id softwares, indexat în toată Germania, datorită violenţei sale, şi faţă de hangarele pline cu MOD-uri, hărţi suplimentare şi modele pentru *Half-Life* de la Valves, această situaţie a fost destul de stânjenitoare pentru Epic, producătorul lui *Unreal*.

După apariţia turneului de shooteri *Unreal Tournament*, situaţia s-a îmbunătăţit: sute de hărţi noi, parţial originale, zeci de mutators, precum şi câteva MOD-uri promiţătoare îmbogăţesc dotarea de bază a arsenalului de moduri de joc. Pe următoarele pagini vă prezentăm cele mai îndrăgite programe, hărţi şi arme suplimentare ale comunităţii jucătorilor.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

PE CD-ROM!
Aici găsiţi MOD-uri selectate şi hărţi speciale.

■ MĂCEL SCOŢIAN
Una dintre cele mai minunate şi interesante hărţi este Braveheart.

Fără doar şi poate

Fiind una dintre cele mai vechi şi mai îndrăgite MOD-uri, U4ever este acum disponibil şi pentru Unreal Tournament.

PE SCURT

Ce vrea să însemne acest nume?
Potrivit producătorului, *U4ever* prelungeşte satisfacţia la joc până la nesfârşit. Cel puţin până la apariţia lui Unreal 2, acesta se va bucura de mare interes.

Ce legătură are M.C. Escher cu U4ever?
Artistul olandez (1898-1972) a creat printre altele picturi cu o perspectivă bizară. În harta *U4ever* "Relativity" jucătorii vor întâlni o tridimensionalitate de acest gen şi vor urca scări care nu duc nicăieri.

Contrar celor aproximativ o sută de MOD-uri şi Mutators, pachetul echipei U4ever constă dintr-o sumă impresionantă de modificări ale regulilor, hărţi, arme noi şi modele de jucători. Sunt posibile chiar şi partidele offline împotriva botşilor.

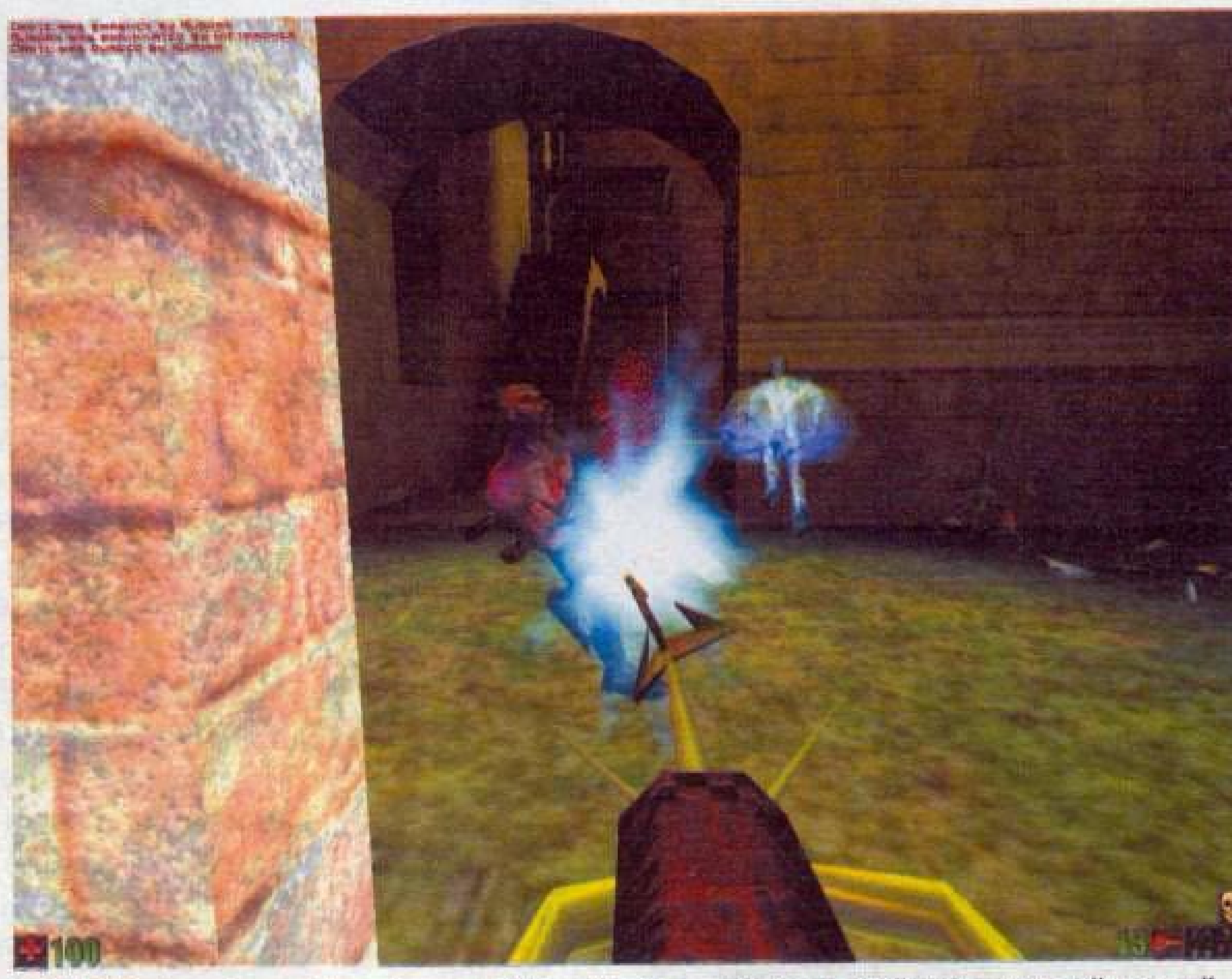
Skaarjii construiesc o serie de maşini pentru a cerceta universul în căutarea unei regine noi. Din nefericire, acest proces are ca efect secundar apariţia unor creaturi nepoliticoase în atmosfera planetei Skaarj Na Palia. Bineînţeles, nu e neapărat nevoie de un story pentru un supliment multiplayer, însă povestea de fundal ne arată cât de entuziasmată a fost echipa care a realizat acest produs gratuit. Designul celor aproximativ 20 de arme noi ne taie pur şi simplu respiraţia: cu aşa-numitul shrinker, adversarii pot fi închişi într-o bulă explozivă de heliu, cu freezer-ul aceştia pot fi congelaţi pentru a-i putea apoi măcelări mai uşor. Expansiunea originală a jocului care există deja într-o versiune funcţională pentru Unreal Tournament mai e întregită de hărţi şi modele noi. În cazul lui Unreal, MOD-ul poate fi jucat fără probleme în modul single player.



PARATRĂSNET Satisfacţie garantată - săbii laser, arme congelatoare, baghete de fulgere.



SUS PE SCĂRI, JOS PE SCĂRI Harta Relativity a avut ca naşi picturile lui M.C. Escher.



KICK ASS Armele cool de science-fiction, efectele sclipitoare şi hărţile reuşite vă procură prin Unreal Forever o senzaţie specială de joc.

Jihad (MOD)

Apăraţi templul. Cu orice preţ!

Cavaler templier sau invadator al templelor? Jihad se dovedeşte a fi o extensie foarte originală, cu o motivaţie pe termen lung.

În funcţie de arhitectura hărţii, trebuie să căutaţi o perioadă până să găsiţi templul. Aici acţionaţi maneta de control şi aşteptaţi apariţia primilor adversari. Împreună cu partenerii dvs. veţi lupta împotriva echipei adversare şi încercaţi să apăraţi o anumită perioadă templul. Dacă reuşiţi să rezistaţi până la expirarea perioadei, toţi adversarii dvs. vor fi nimiciţi printr-un fulger divin şi toţi coechipierii dvs. primesc câte un frag. Selectarea hărţii potrivite are o importanţă extraordinară în Jihad, deoarece aici sunt mai potrivite hărţile CTF extinse pentru până la 16 jucători decât micile scenarii DM.



DE NECREZUT Cu toate că adaptarea pentru Unreal Tournament se află încă în faza beta, cu această versiune neterminată sunt posibile partide stabile, care merită o privire.

Aici nimic nu este sfânt

Tunurile cu plasmă le căutaţi aici în zadar, căci jocul Serpentine pune accent pe o lume cât mai reală.

PE SCURT

Ce înseamnă Serpentine? Asemeni drumurilor montane care poartă acelaşi nume, şi aici trebuie să şerpuiţi prin nişte coridoare foarte înguste.

Ce au de fapt atât de deosebit filmele lui John Woo? Regizorul filmelor de acţiune a devenit cunoscut prin producţii având o coregrafie impresionantă, scene de acţiune regizate artistic şi mesaje existenţiale.



NIMERIT DIN PLIN Alergaţi printr-un univers paralel, cu arme realiste.



GOTCHA! Cu hărţi ca warehound ale MOD-ului satisfacţia este garantată.

În timp ce mulţi jucători Unreal apreciază armele fantastice, există şi din aceia care preferă mai degrabă arme reale, cum ar fi un Remington sau un Colt.



ÎN BĂTAIA PUŞTII Un ţintaş îşi alege aici victima. Campingul nu este deloc interzis în Serpentine.

Serpentine corespunde mai degrabă lui *Counter Strike* pentru *Half-life*: un MOD care doreşte să ofere senzaţii aproape de realitate, renunţând la Flak Cannons şi la hărţi de navete spaţiale.

Producătorii sunt mari fani ai filmelor de acţiune a la Hard-Boiled, seria senzaţională a regizorului din Hong Kong John Woo. Colturi, carabine şi mitraliere conferă senzaţia participării la acţiunea unui asemenea film. Hărţile Serpentine pot fi utilizate. Majoritatea deathmatch-urilor sau hărţilor CTF pot fi folosite excelent în duelurile de pe reţea. În aceste lupte, adversarul poate fi doborât cu câteva focuri, fiind necesar un timing exact şi bineînţeles o cooperare bună în echipă.

Glosar

În cele ce urmează, descriem câteva din cele mai utilizate prescurtări

- **MOD** Din eng. Modification = modificare; o extensie în toată firea a unui joc contrar unui => mutator
- **Mutator** Întregirea unui joc, schimbarea regulilor. De exemplu în mutatorul de UT se luptă exclusiv cu Shock Rifle.
- **Camping** Pândirea campurilor adversare. Camperii nu sunt bineveniţi, doar în MOD-urile tactice ca Serpentine
- **Bots** Figuri de joc controlate de computer, care simulează jucătorii "adevăraţi" din carne şi oase.
- **Flak Cannon** O armă excelentă cu două funcţii în Unreal şi Unreal Tournament.
- **CTF** Capture the Flag. Mod de joc în care, ca membru al unei echipe, trebuie să acaparaţi steagul din tabăra adversarului.
- **DM** Deathmatch. Toţi contra toţi. Cine colectează cele mai multe => Fraguri câştigă.
- **Frag** Dacă un adversar este ciuruit, făcut bucăţi, pistolarul primeşte un Frag, deci un punct.

Soul Harvest

Acest mutator i-ar fi pe plac chiar şi lui Satan.

Capturarea sufletelor poate deveni o preocupare amuzantă, cel puţin cu unul din cele mai nostime mutatoare UT.

O partidă de UT cu mutatorul Soul Harvest creează dependenţă: după ce v-aţi acomodat cu regulile neobişnuite, nici nu veţi mai dori să încercaţi alte variante de joc. Asta pentru că punctele nu se atribuie pentru uciderea adversarilor, ci pentru colectarea sufletelor acestora. Dacă aţi frag-uit un adversar, sufletul acestuia îi părăseşte corpul şi pluteşte până ce îl colectează un alt jucător. Asta înseamnă că puteţi colecta nu doar sufletele pe care le-aţi eliberat dvs., ci şi pe cele ale unui adversar doborât de partenerii dvs. Strângerea sufletelor se desfăşoară la fel ca şi colectarea muniţiei sau a armelor.



GO TO HELL! Sufletele adversarilor dvs. trebuie repede prinse, înainte de a o lua spre Ceruri. Bineînţeles, pot fi colectate şi victimele coechipierilor.

Contraatac involuntar

Asemenea modului Half-Life, Counter Strike Infiltration pentru Unreal sau UT se adresează mai ales tacticienilor

PE SCURT

Când va fi publicată versiunea finală?
Momentan, producătorii sunt preocupați de eliminarea erorilor din meniul browser-ului de server, dar până la începutul lui mai *Infiltration* ar trebui să devină istorie.

Prin ce se deosebește Infiltration de *Serpentine*?
În *Infiltration*, realismul este și mai convingător decât în modul *Serpentine*. Aici se trage și se moare ca în realitate.



CA ÎN REALITATE Adversarii pot fi eliminați și cu arme convenționale. Doar că aici schimbarea unui încărcător poate dura mai mult.

Pentru comparație, shooter-ele tactice de tipul lui *SWAT* 3 sunt mai apreciate decât cea mai apreciată înghețată. *Infiltration* este cel mai cunoscut mod în care strategul hobby își poate folosi Beretta.

Infiltration se află în continuare în faza beta, însă aceasta, începând cu versiunea 2.7 pentru UT, este aproape perfect stabilă. Pe lângă noile hărți, cele mai mari schimbări s-au făcut la designul armelor. Unele modificări s-au operat pentru ca luptele să pară și mai realiste. Ca în *Counter Strike*, puteți intra în diferite roluri și puteți face mai grea viața adversarului, intrând în rolul unui expert în materiale explozibile. Jucătorii în echipă vor fi cu siguranță mulțumiți de acest mod, iar fanii duelurilor ieșite din comun vor duce dorul unui Flak Cannon.

UT BonusPack

Încercați modelele și arsenalul funcțiilor suplimentare.

Trei modele, șase mutators și unsprezece hărți: pachetul suplimentar oficial și complet gratuit oferă fanilor UT o mulțime de noutăți, care sporesc și mai mult satisfacția jocului. Interesanți sunt mai ales mutators, care conțin câte o rună nouă, cu ajutorul căreia vă puteți îmbunătăți capacitățile de luptă și de apărare. Cu runa de răzbunare aveți posibilitatea ca după respawning (renașterea într-un punct dorit al hărții) să dispuneți de toate armele și update-urile echipamentului colectate anterior. Modelele sunt și ele mult mai diversificate decât cele ale versiunii standard.


BLUE MONDAY Cu runele corespunzătoare vă simplificați misiunea de patru ori.

Febra vânătorii online

Head Hunters și Scavanger Hunt îi fascinează mai ales pe puritanii CTF

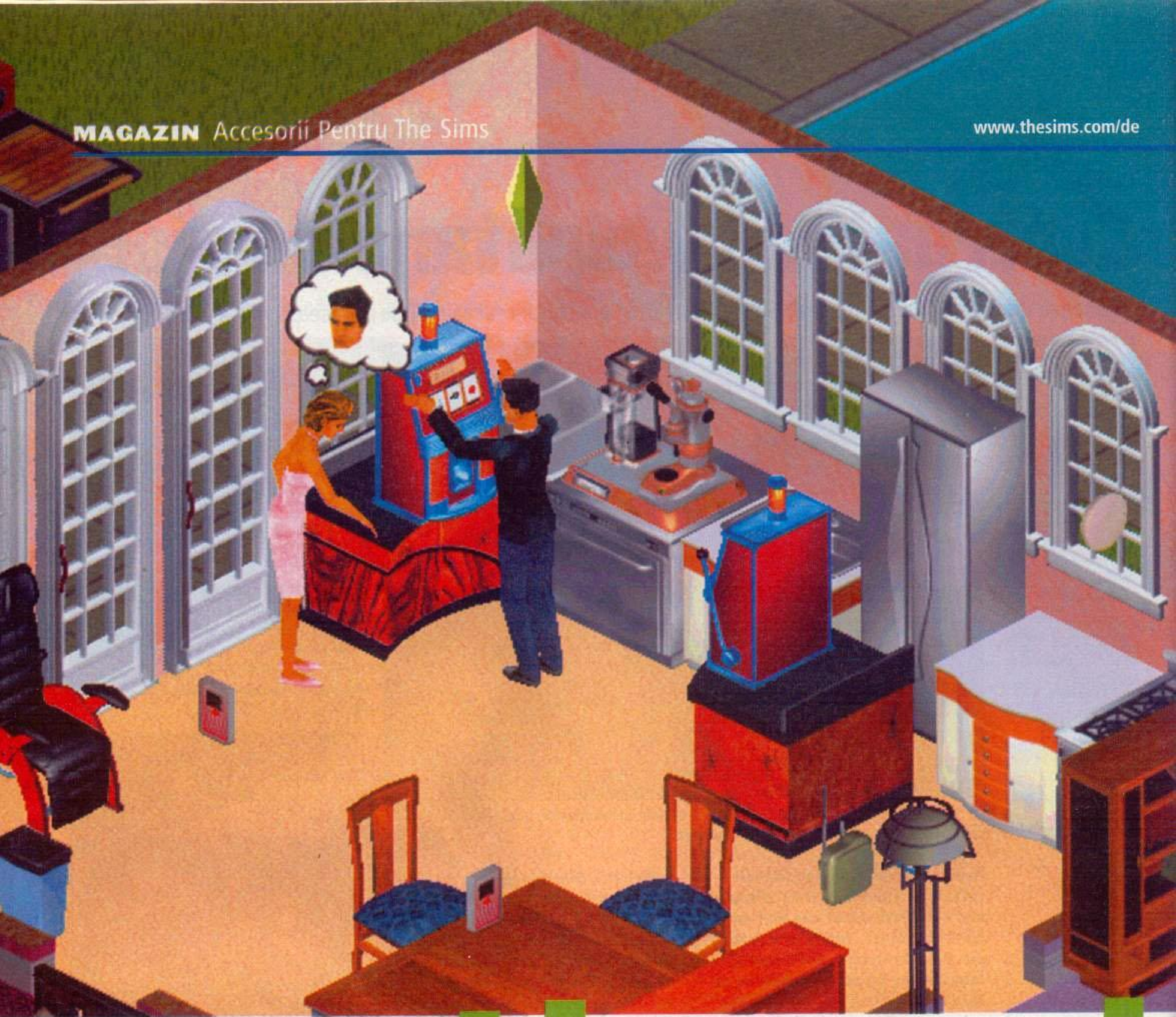
De ce trebuie eliminați zeci de adversari pentru un steguleț? La Scavenger Hunt e vorba de mai mult.

Cu puțin timp în urmă, fanii au putut savurarea unui mutator special pentru CTF: în Scavenger Hunt există o mulțime de flag-uri care au valori diferite. Dacă puneți mâna pe un steag de 10 puncte și îl aduceți în tabăra proprie, veți primi zece puncte. Similar, pentru unul de 50 de puncte veți primi punctele corespunzătoare. Este posibilă de asemenea strecurarea unui flag negru în tabăra adversarului, lucru care se răsplătește tot cu 50 de puncte. Steagurile sunt plasate ca în modul Domination, în puncte strategice ale hărții, generând astfel întâlniri palpitante. Nu numai jucătorii lui Q3A își vor găsi satisfacția cu acest mutator caraghios, comparabil cu *Capture the Car*. În cele 100 de hărți Domination cunoscute puteți folosi checkpoint-urile și în alte scopuri, de exemplu ca sacrilegiu cu capetele colectate ale adversarilor. Pe acestea le furați de la adversarii dvs. și le duceți cât se poate de repede la cel mai apropiat altar, pe care îl împodobiți cu căpățânile măcelărite, ca și cu niște bostani de Halloween. Cine a colectat cele mai multe capete până la sfârșitul jocului primește o recompensă corespunzătoare, sub forma închinării în fața dvs. a învinsului.



NU S-AR PUTEA PUȚIN MAI MULT? sSteguletele poartă valori diferite.


HALLOWEEN Capetele dobândite trebuie duse la altar.



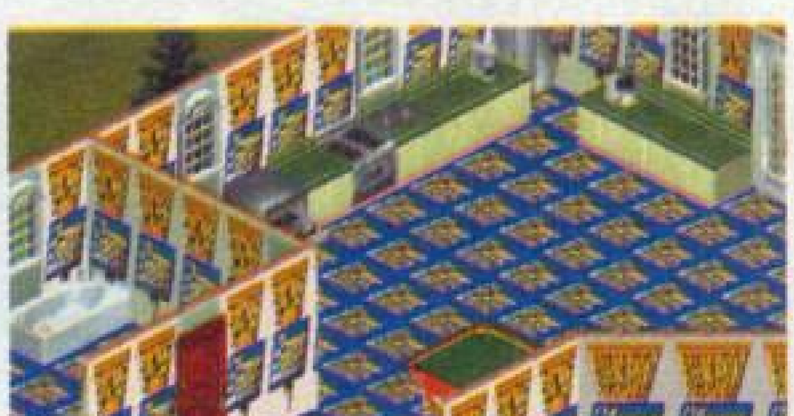
Este timpul experimentelor

PE SCURT

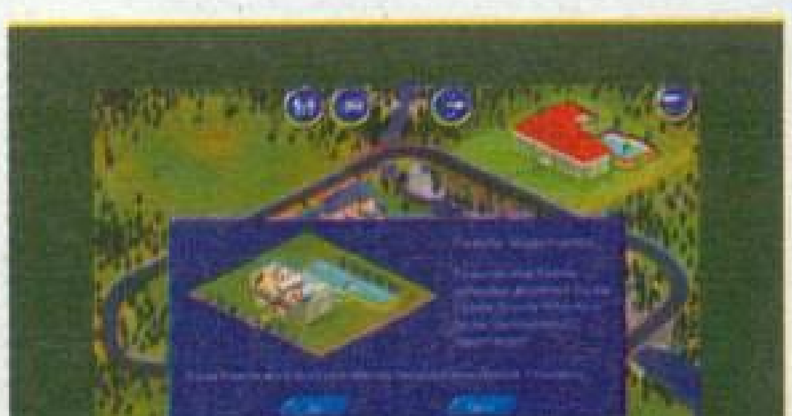
Există şi simşi goi?
De ceva timp pe site-ul www.mindspring.com/~jaykahl/Sims

Se poate vorbi despre o existenţă după moarte a simşilor?
Despre casele celor decedaţi se nasc tot felul de legende...

Simşii, cu relaţiile şi cu războaiele lor între vecini, se extind ca un virus. Oră de oră se cresc copii, se petrece, se experimentează. Ce se va întâmpla când jucătorii vor fi pus deja toate tipurile de faianţă şi vor fi văzut toate televizoarele?

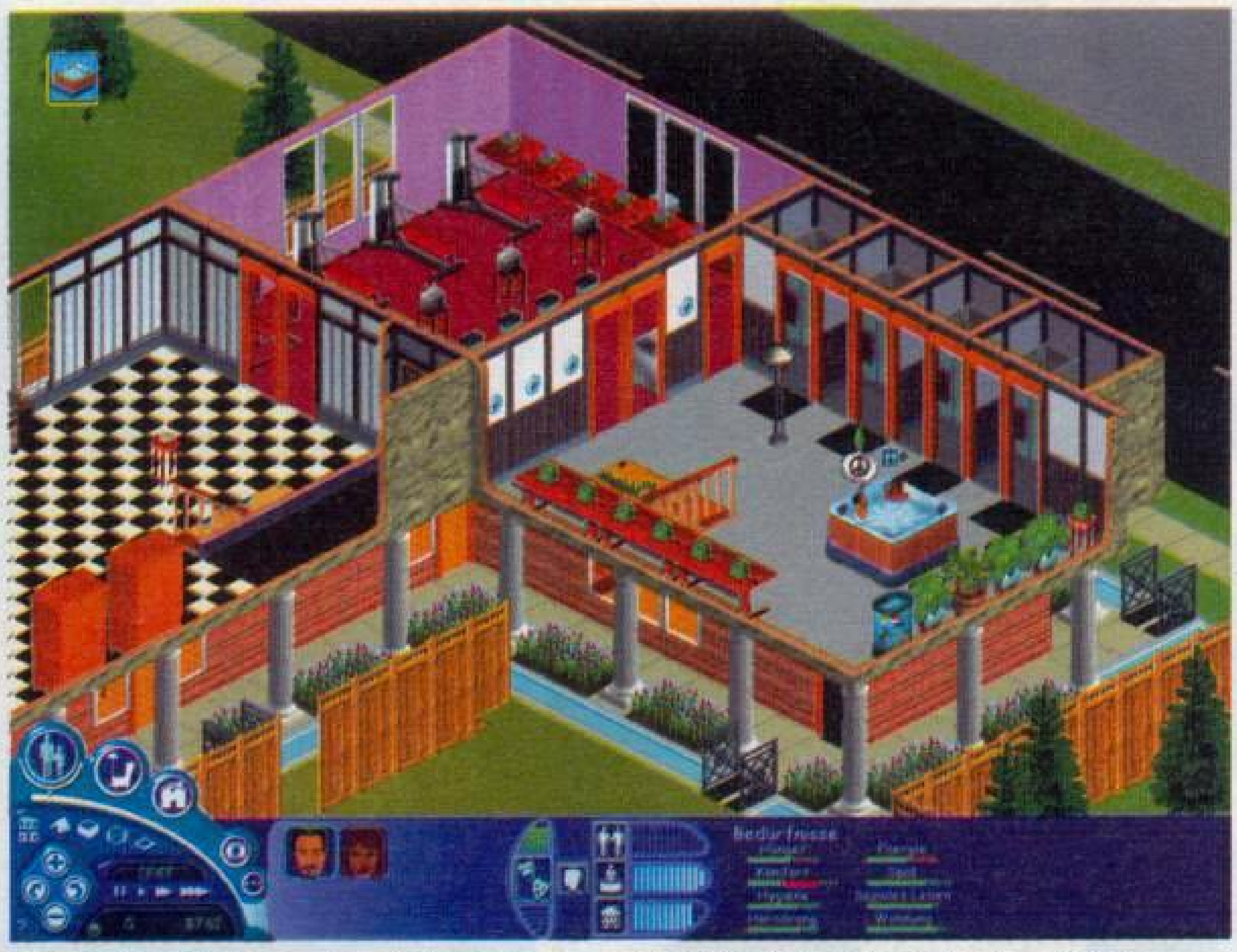


SCHIMB DE TAPET Pereţi ca aceştia se realizează conform gustului propriu.

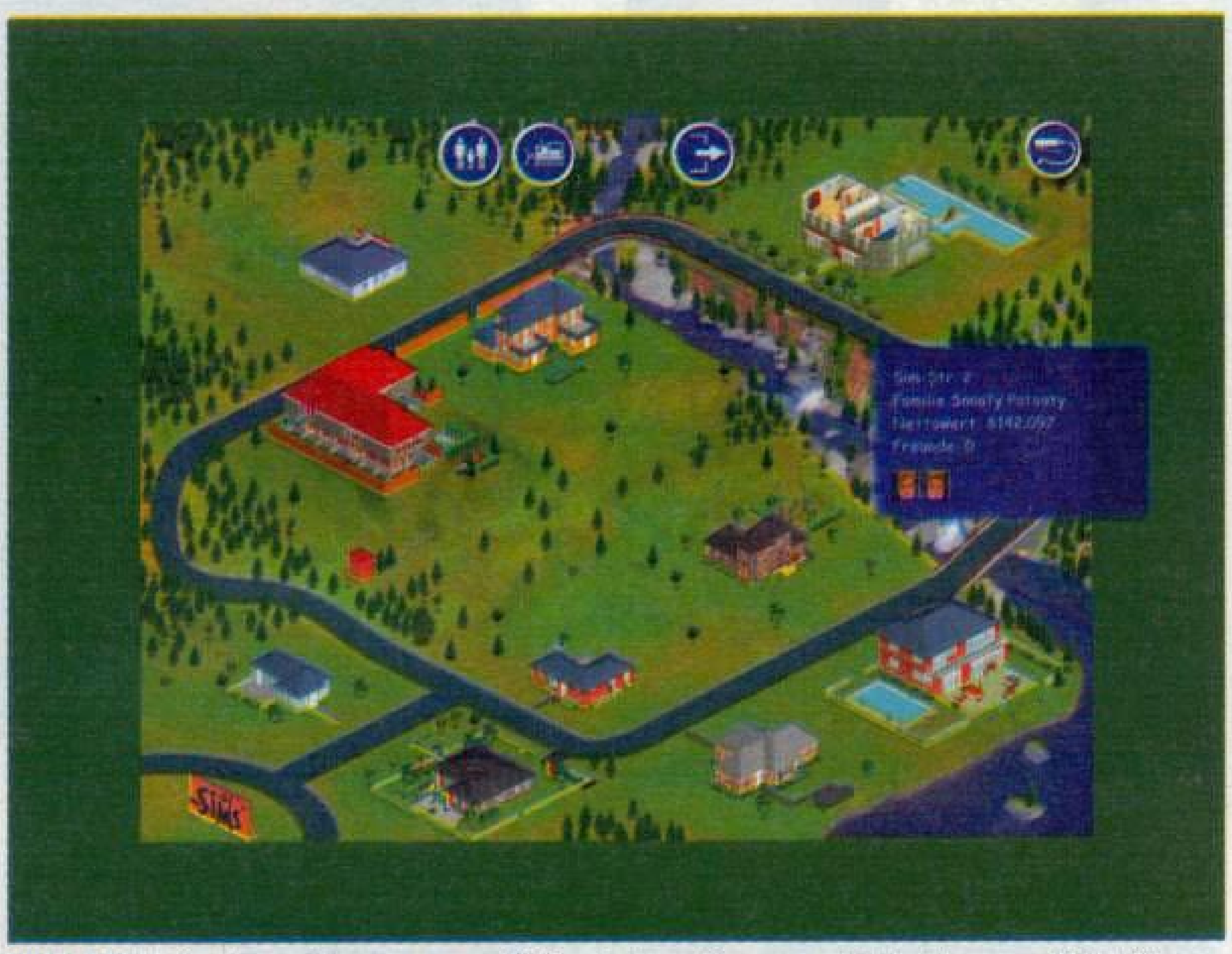


CONTRACT DE IMPORT Instalarea noilor case este simplă: ajunge un singur clic.

Material nou! Lămpi, tapete, mochete, mobilier, figuri şi clădiri în exces - extra-urile pentru simşi sunt realizate atât de producătorul Maxis, cât şi de uriaşa masă a fanilor, care produc ca pe bandă rulantă texturi de Spiderman, Bill Clinton sau Elvis. Însă acest schimb de idei are loc exclusiv pe Internet. Dacă în apropierea dvs. nu se află un furnizor de acces la autostrada informaţiilor, la acestea nu aveţi acces. Doar că deţineţi CD-ul nostru din revistă, pe care am adunat luna aceasta un număr rezonabil de materiale suplimentare şi scule cu care fiecare îşi poate crea propriii simşi. Pentru instalarea suplimentului, nu trebuie decât să lăsaţi fişierul ales. Acesta identifică automat adresa la care e instalat programul principal şi se incorporează în



SNOB AS SNOB CAN Dezbateri despre pacea mondială ţinute în baie, la lumina plăcută a noilor lămpi de pe perete. Să tot duci o astfel de viaţă.



VILLA ROSA Casele suplimentare seamănă mai degrabă cu un palat dotat cu spaţii de fitness şi piscine. Cu bani suplimentari se poate experimenta.

acesta.

În cercurile sims va face cu siguranţă mult haz banditul cu un singur braţ. Realizat în stilul anilor '50, el îşi petrece majoritatea timpului printre articolele din magazine, dar devine foarte repede dependent şi de aceea costă o sumedenie de bani. Ce se întâmplă dacă tăticul şomer strică mai mulţi bani la automate decât câştigă mama? Şi ce se întâmplă când copiii prostuţi încep şi ei, inconştient, să se joace? Sunteţi aşteptat de multe combinaţii, care trebuiesc încercate. De asemenea, vă oferim creşterea numerică a membrilor familiilor învecinate, adică un potenţial mai mare de conflicte, şi cinci vile terminate, cu familii bogate cu tot. Suplimentul se întregeşte cu modele noi pentru colecţia de lămpi şi cu figuri sims inedite.

Trebuie să vă daţi puţin mai multă silinţă pentru a realiza ceva utilizabil cu facelifter-ul şi cu homecrafter-ul. Cu ajutorul primei aplicaţii puteţi modifica la toţi simşii lungimea nasului, de exemplu, le puteţi deforma capul, crea o bărbie dublă, mări ochii sau îngroşa buzele, adică ceea ce până la ora actuală face doar chirurgia estetică. Homecrafter-ul oferă în paralel posibilitatea creării modelelor proprii de tapete, mochete, gresii şi faianţe, care pot fi introduse apoi prin câteva operaţiuni simple în joc.

Şi veţi vedea că după primele încercări manipularea acestor instrumente se impune cu necesitate. În curând veţi testa ce se întâmplă cu un sim dacă-i luaţi scara de la piscină sau cum îşi pot petrece timpul opt simşi într-o încăpere fără uşi şi ferestre, bând cafea şi mâncând prăjituri. În cele din urmă, poate veţi constata că figurile decedate îşi bântuie casele, sub formă de stafii. Cine ştie...

Daniel Ch. Kreiss
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Montaj facial

Cum ar putea Verona Feldbusch să se introducă în joc. Ei bine, teoretic...



1 De pe www.thesims.com ar trebui să-şi încarce versiunea actuală a Simshow, cu indicaţiile alăturate acestuia. Aici i se va explica pas cu pas unde se găsesc fişierele portretelor şi ce trebuie făcut cu ele.



2 Într-un program de grafică ar trebui să deschidă imaginea proprie şi o textură existentă cât mai asemănătoare, pentru a le combina între ele.

3 În încheiere, ar mai trebui doar să găsească un corp potrivit pentru faţa ei frumoasă. Figurile terminate se introduc în joc printr-o simplă apăsare pe buton.



Însă:

Nu numai Verona ar întâmpina în practică dificultăţi. Pe de o parte, la sfârşit texturile trebuiesc denumite după un cod dificil. Pe de alta, combinarea imaginii cu o textură existentă este foarte anevoioasă, trebuind săse ţină cont de valorile culorilor, de raportul de dimensiuni şi formatul fişierelor.



Primul pas spre succes

În urma anunţului nostru din numărul anterior, au răspuns o mulţime de cititori. Luna aceasta vă prezentăm primele trei idei promiţătoare şi reacţiile specialiştilor genului respectiv. Se aşteaptă în continuare ideile cititorilor, care desigur au ceva de spus.

Avalanşa scrisorilor a adus poştaşul în pragul disperării. Cititorii fie că au prezentat concepte ce dezvoltau ideile de bază doar pe pagina a zecea, fie că au trimis descrierea unei întregi serii pe o jumătate de pagină. Calitatea ideilor diferă însă în funcţie de osteneala cu care a fost făcută prezentarea respectivă. Aceeaşi experienţă au încercat-o şi giganţii jocurilor, când li s-a pus pe masă, cu câţiva ani în urmă, conceptul hitului RTS *Commandos*. Ideile fundamentale ale acestui cu totul deosebit joc de strategie au fost aşternute pe o singură pagină de DIN A4. Contractul jocului fraţilor Javier şi Ignacio Perez a fost refuzat de toate casele de soft europene. Doar Eidos le-a dat o şansă partenerilor săi de afaceri (cei doi livrează, printre altele, produsele Eidos în Spania). Riscul a meritat: numărul unu al tuturor topurilor, cu peste 800.000 de exemplare vândute în lume, a devenit din conceptul de o pagină unul dintre jocurile cu cel mai mare succes.

Ei au făcut primul pas...

Sirius X

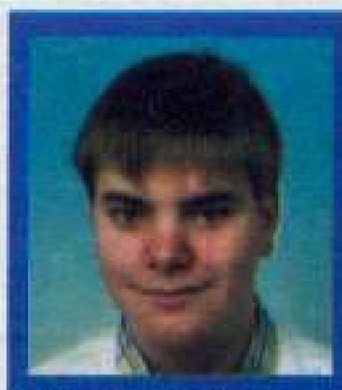
Libertate absolută pe câmpul de luptă.
Un vis sau un coşmar?

Titlul de lucru:
Sirius X - Înaintarea infanteriei în spaţiu

Gen:
Multiplayer. Combinaţie între RTS şi diferite simulaţii.

Grafica:
Engine 3D. Întregul joc utilizează acelaşi engine grafic, indiferent că jucătorul se deplasează pe jos, că stă într-un blindat sau că dă doar comenzi. Toate traseele trebuie străbătute în timp real, urcarea într-un vehicul idem etc.

Desfăşurarea jocului:
Două fracţiuni se luptă pe un câmp futurist de bătălie, toţi jucătorii participând ca soldaţi în conflict, cu excepţia unuia. Acesta preia conducerea echipei sale şi urmăreşte acţiunea pe o hartă strategică. Soldaţii văd împrejmuirile ca într-un 1st person ego-shooter, din perspectivă proprie şi se pot deplasa liberi. În bază, soldaţii se pot lăsa instruiţi spre a deveni specialişti (dacă baza dispune de centrele respective de instruire) şi pot astfel conduce blindate, elicoptere, avioane de luptă sau roboţi. Liderul echipei exploatează materii prime, dezvoltă baza şi dă soldaţilor (adică coechipierilor săi) indicaţii în lupte. Soldaţii şi liderul comunică fie printr-un transfer de sunet, fie printr-un registru prestabilit de semnale. Astfel, soldaţii sau piloţii pot cere, de exemplu, muniţie sau sprijin medical.



Thomas Halberkann

17 ani
funcţionar bancar
Idee pentru Sirius X - Înaintare în spaţiu

Părerea lui Bernd Lehahn:

Elementele propuse ale jocului sună foarte interesant, dar la realizarea unor puncte anticipez unele neajunsuri. Ideea de a adăuga unităţilor de sol avioane de luptă generează probleme, din cauza sferelor de acţiune diferite. Dimensiunile câmpului de joc ar trebui potrivite sferei de acţiune a unităţii respective. Dar un avion de luptă trece cam repede pe lângă întreaga infanterie. Iar dacă dispersaţi luptătorii pe o rază care ar deveni propice unui avion, aceştia ar trebui să se deplaseze ore întregi până la adversar. Mi se pare interesantă însă ideea de a arăta unităţile diferite din perspectiva corespunzătoare fiecăreia. Faptul ca acestea să fie realizate cu acelaşi engine mi se pare mai puţin important. Doar controlul şi atmosfera trebuie să fie unitare. Ideea fundamentală de a combina genuri diferite într-un joc complex, cu mai multe opţiuni pentru jucător, este în orice caz bună şi dă spaţiul necesar unui adevărat gameplay.



Bernd Lehahn

Este designer şi programator la *Egosoft*. A participat printre altele la realizarea unor jocuri PC, ca *Imperium Romanum* şi *X-Beyound the Frontier.*

Survive

Ideea de bază a acestui joc este că a fi animal sălbatic poate deveni incomod.

Titlu de lucru:
Survive

Gen:
Engine 3D cu areale imense.

Grafică:
Engine 3D cu areale imense.

Story:
Jucătorul intră în pielea unui animal şi îl controlează prin mediul acestuia. Acţiunea se desfăşoară în ecosistemele corespunzătoare: leul în savană, peştele într-un fluviu sau în largul mării. Sunt simulate toate aspectele vieţii şi supravieţuirii: mâncatul, luptele teritoriale, reproducerea, moartea etc.

Features:
Jucătorul îşi controlează animalul din perspectiva proprie, organele de simţ specifice având un rol însemnat. O muscă din bucătărie percepe altfel lumea decât un cal. Un rechin dispune de alte simţuri decât o balenă. Pe lângă acestea, libertatea de acţiune a jucătorului este în unele situaţii limitată pentru a simula comportamentul instinctiv al animalului respectiv şi a împiedica jucătorul să dobândească un avantaj prin inteligenţa proprie.

Scopuri:
Misiuni gen "Cucereşte un teritoriu" sau "Împerechează-te şi creşte-ţi puii". În campanie se parcurge întreaga viaţă a unui animal, de la naştere până la moarte.



Ingo Werner

40 ani
Web-designer
Idee la (Survive)



Yorck Mothes

28 ani
Comerciant
Junior-productmanager
Idee la Human Battlefield

Peter Molyneux:

Ideea unui simulator de animale este foarte originală, dar nu văd suficient spaţiu pentru gameplay. Survive ar putea deveni însă un produs foarte bun de edutainment, copiii ar învăţa să vadă lumea prin ochii diferitelor animale. Aceasta este singura aplicaţie pe care o văd eu în acest concept. Dar dacă ar fi mai vast, Survive ar putea să devină şi un joc atractiv. Este o idee încă neaplicată, de a vedea întreaga lume a jocului prin ochii unui animal, dar perspectiva funcţionează dificil. Unele animale văd atât de prost, încât jucătorul s-ar simţi repede frustrat. Am avut la Dungeon Keeper un feature asemănător, care era însă doar un supliment şi nu putea fi jucat cu adevărat.



Peter Molyneux

Este director la Lionhead. Lucrează momentan la *Black & White*, s-a ocupat de realizarea jocurilor *Populous*, *Magic Carpet* şi *Dungeon Keeper*.

Battlefield

Cine nu merge la medic trebuie să se vindece singur. Acest joc vă arată cum.

Titlu de lucru:
Human Battlefield

Gen:
Strategie (TBS sau RTS)

Grafică:
Engine 3D, stil *Dungeon Keeper*

Story:
În calitate de comandant al sistemului imunitar, aveţi misiunea de a apăra organismul faţă de diferitele boli. Ideea de bază se desfăşoară în corpul uman, dar se pot încerca şi alte organisme (insecte, păsări, mamifere). Fiecare grupă reprezintă un capitol al story-ului. Cu cât mai mult avansează jocul, cu atât mai complicat devine organismul, şi o dată cu acesta şi bolile ce trebuie înfrânte (de exemplu răceală, gripă, tăieturi, fracturi de oase, malarie, cancer, SIDA).

Unităţi:
Timocite, anticorpi, viruşi, bacterii, toxine etc. (la acest proiect este necesară colaborarea unui consultant ştiinţific).

Infrastructura/sistemul nivelelor:
Artere, nervi, sistem limfatic. Necesităţi: mai multe trepte de zoom, de la vederea 1:1 până la nivelul celulelor.

Scopuri:
Întărirea sau realizarea sistemului imunitar, atenuarea durerilor, împiedicarea sau combaterea infecţiilor etc.

Peter Molyneux:

La acest concept am o părere asemănătoare ca la Survive. Are materialul pentru un RTS normal sau pentru un adevărat joc de edutainment. Dar în forma actuală, conceptul nu permite destul spaţiu pentru satisfacţia la joc. PC-urile sunt atât de dezvoltate, încât ideile de joc trebuie să fie mult mai complexe decât cu câţiva ani în urmă. Pentru a menţine buna dispoziţie a jucătorului, jocurile au nevoie de mai multe mize pe termen scurt şi pe termen lung. Tocmai lipsa acestui punct lipseşte din concept. Nici Human Battlefield nu ar fi un concept pentru Lionhead. Asta însă nu are nici o importanţă: au existat mulţi producători care au refuzat Populous, până când am reuşit să închei un contract cu ElectronicArts.

Cu toate acestea, este totuşi bine ca ideile să fie redactate într-un proiect scris şi detaliat. Doar în acest fel se pot anticipa greutăţile de concepţie întâmpinate, unde s-au făcut erori cognitive şi care părţi mai necesită îmbunătăţiri. Diagramele cu cele cu cele mai importante variante ale acţiunii, schiţe grafice şi, dacă are relevanţă, un rezumat al story-ului pot face o impresie despre ce va vedea în final jucătorul pe ecran. Cu aceleaşi materiale, jocul poate fi prezentat în cele din urmă şi potenţialului Publisher.

Dar un concept bun în sine nu garantează încă un contract de milioane. Designerii au refuzat atât discutarea unei simulaţii de bordel planificată până în detalii cu echipe de bodyguarzi şi cu laboratoare de droguri,cât şi tot ceea ce aparţine unei curse de blindate sau unui action-shooter în 3D, al cărui inventator a descris detaliat toate rănile posibile la toate organele. In mod similar, nu s-au bucurat de succes la designeri ideile realizate deja în mai multe variante (de exemplu *Command & Conquer* şi *Wing Commander*).

Aveţi o idee mai bună decât toate echipele renumite de programatori? Trimiteţi-ne conceptul dvs., cu descrierea acţiunilor, nivelelor, datele fundamentale şi altele. Noi vă prezentă ideile unui designer cu experienţă care le apreciază şi le comentează în PC Games. Vă rugăm să ţineţi cont că din motive de spaţiu nu am putut publica decât rezumate ale ideilor trimise. Pentru ca designerii să aibă acces cât mai repede la conceptele dvs., vă rugăm să le redactaţi în limba engleză. Altfel, acestea vor trebui supuse unui proces dificil de traducere, care ar diminua mult eficienţa acestei acţiuni.

Harald Wagner/Sascha Gliss
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Vă rugăm să trimiteţi scrisorile dvs. redactate în limba engleză sau germană la:

Papirus Media Grup, Redacţia PCG,
Parola: Ideile cititorilor,
str. S. Bărnuţiu 30, ap. 3, Oradea
e-mail: pcgames@rdsor.ro

Cu paşi grei

După o perioadă de producţie care nu se mai termina, se pare că în sfârşit AT-AT-urile vor păşi pe câmpiile Corelliei.

■ PRODUCĂTOR **LucasArts** ■ DISTRIBUŢIE **THQ** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Martie 2000** ■ ALTELE **Un RTS complex în universul Star Wars**

PE SCURT

Ce vrea să zică numele unităţii AT-AT?
AT-AT nu înseamnă tehnologie PC dublu îmbătrânită, ci All Terrain Armoured Transport, adică vehicul militar de transport, pentru teren accidentat.

De ce a durat atât de mult realizarea jocului?
Cu circa un an în urmă s-a schimbat toată tehnologia grafică, pentru ca jucătorii profesionişti să nu scuture din cap dezgustaţi la vederea unui AT-AT atât de prost realizat.

Fanii fideli *Star Wars* aşteaptă deja de doi ani ca *LucasArts* să termine în sfârşit *Force Commander* şi să-l aducă printre pământeni. Dar merită oare aşteptarea unui joc care din punct de vedere grafic nu i-ar mai impresiona nici pe locuitorii celei mai înapoiate galaxii?

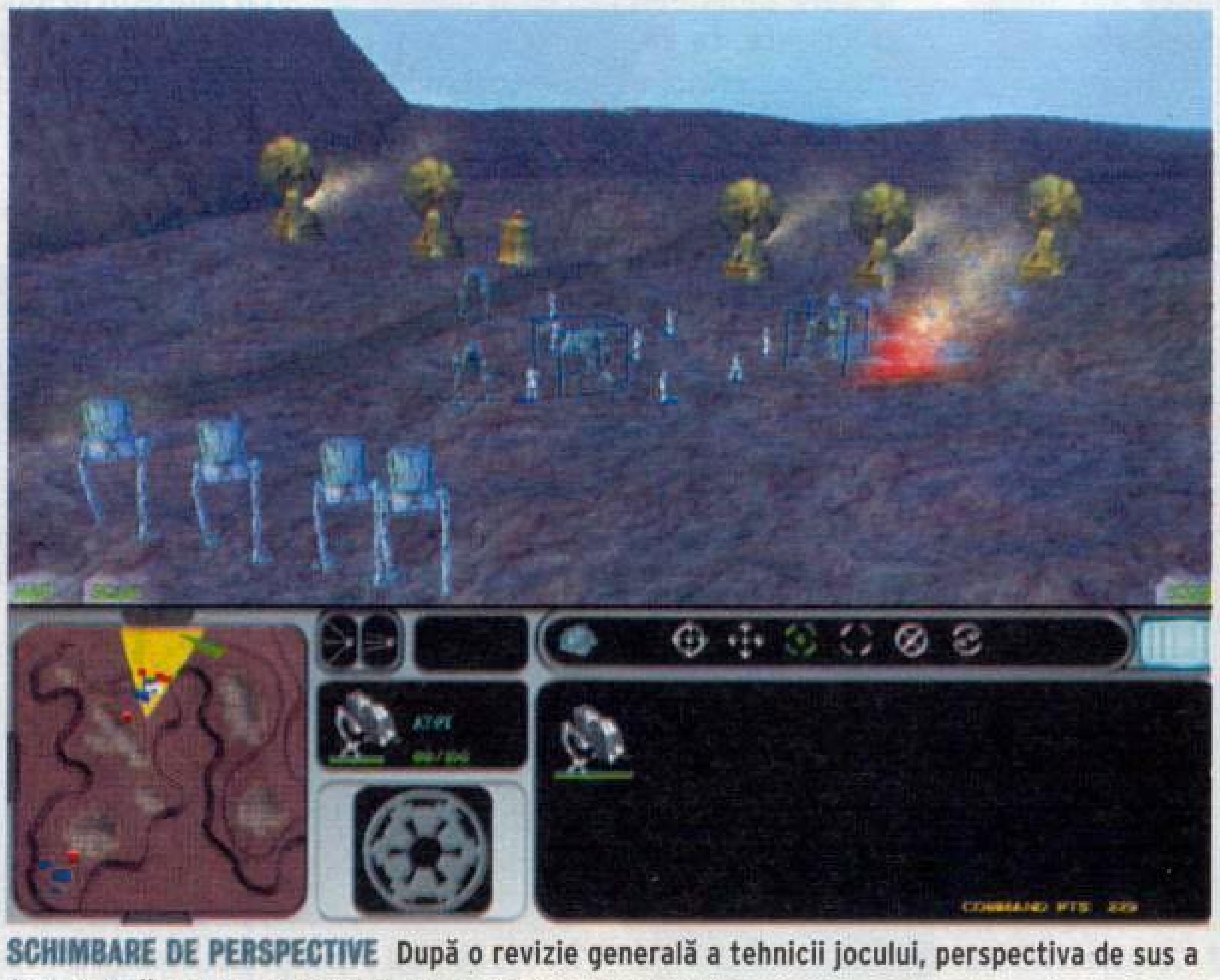


ÎNCARCERAT Unităţile marcate sunt înconjurate de un fel de grilaj. În total, numărul unităţilor a fost redus de la 100 la 50.

În sfârşit, puteţi lupta şi de partea puterilor malefice ale Imperiului, sub conducerea bestiei din Star Wars, Darth Vader, însă doar în prima parte a jocului. *Force Commander*, a cărei povestire-cadru se bazează pe trilogia Star Wars, cuprinde două campanii legate tematic, astfel că nu trebuie să schimbaţi identitatea jucătorului la trecerea în repriza a doua. Ca şi conţinut însă, diferenţele între cele două părţi sunt uriaşe; în timp ce Imperiul intră în luptă cu AT-AT-uri grele, stele ale morţii şi cu nave TIE-Fighter, rebelii folosesc scutere de zăpadă şi navete X-Wing. Într-un meniu special puteţi da comenzi directe unităţilor dvs., de exemplu patrularea într-un sector anume sau paza unei clădiri importante. Managementul resurselor este facil, asemenea lui *C&C 3*, astfel că 90% din timp veţi fi ocupat de tactică. Iar producătorii de la LucasArts au grijă să simplifice controlul meniurilor şi în luptele încinse, când sunteţi presaţi de timp.

Că acţiunea nu este doar un element auxiliar se observă prin continuitatea misiunilor şi prin legăturile dintre acestea. Astfel, echipajul unităţii dvs. poate fi luat în misiunea următoare, pe care o puteţi începe de îndată ce, de exemplu, aţi aruncat în aer un pod aflat într-o zonă foarte disputată a hărţii. Dacă situaţia pare fără speranţă, puteţi emite un semnal de ajutor spre nava-transportor, care vă trimite întăriri. Această opţiune nu poate fi exploatată nelimitat. Din păcate, nu veţi putea observa transporturi impresionante de materii prime ca în *Earth 2150*, căci din punct de vedere tehnic *Force Commander* probabil nu va putea ţine pasul cu jocurile de referinţă. Cu toate că atât peisajele, cât şi unităţile sunt realizate complet din poligoane, iar harta poate fi rotită, înclinată şi apropiată, în versiunea noastră de prezentare peisajele păreau foarte plictisitoare şi AT-AT-urile duc şi ele lipsa multor detalii.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



SCHIMBARE DE PERSPECTIVE După o revizie generală a tehnicii jocului, perspectiva de sus a fost dotată cu un unghi de privire flexibil a la Earth 2150.



UN MENIU CU TREI FELURI Meniul din josul imaginii se poate opera foarte uşor.



■ MAIMUȚA ÎN MISIUNE Creatura noastră se furișează într-un sat al zeului adversar, pentru a-l spiona.

La taclale pe Internet

În versiunea online, Black & White pornește în trombă. Gratuitul The Gathering ne tentează la luptă cu zeii.

■ PRODUCĂTOR **Lionhead** ■ DISTRIBUȚIE **Electronic Arts** ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT **Iunie 2000** ■ ALTELE **Versiune gratuită pe Internet și un mod motivant de multiplayer.**

PE SCURT

Mă pot întâlni în rețea sau pe Internet cu alți zei?
Exact. Fiecare jucător este reprezentat prin creatura sa și poate discuta sau se poate lupta cu ceilalți.
În principiu, toate jocurile pot oferi acest lucru. Ce e atât de deosebit la acesta?
Toate experiențele pe care le trăiește creatura dvs. sunt preluate de aceasta și în modul single player. Ea învață și formule magice noi, de la creaturile altor zei.

De parcă versiunea single player nu ar fi de ajuns, versiunea multiplayer cu anexa Worlds extinde jocul în lumi noi și nelimitate. De această versiune pot profita și jucătorii solo.

Dacă ați citit numărul anterior al PC Games, știți deja totul despre versiunea single player a jocului *Black & White*. Dar mai există multe de descoperit, mai ales pentru aceia dintre dvs. care posedă acces la Internet. Prima parte din program, la care Lionhead lucrează cu prioritate, se va numi *The Gathering*, este un forum online, de tipul programului chat ICQ și va fi capabil să folosească și banca de date a acestuia.

Pare comun, dar e cu totul extraordinar. Cu The Gathering și cu conectare la Internet, aterizați direct pe una din insulele realizate cu ajutorul graficii de joc a *Black & White*. Vă dați întâlnire cu un prieten sau nimeriți peste necunoscuți care se prezintă cu creatura lor personală. Pentru ca marea întâlnire să nu fie doar apanajul



URSUL ÎN PAȘI DE DANS Cu o creatură atât de tânără, nu trebuie să vă gândiți încă la un atac. Micuțul trebuie întâi să învețe.



ÎȚI VIN DE HAC! Această mână aparține evident unui zeu rău. Își schimbă culoarea la fel ca împrejurimile.



AICI NICI IARBA NU MAI CREŞTE Când această maimuţă matură începe încăierarea, biata broască ţestoasă nu scapă nevătămată.

posesorilor jocului *Black & White*, toţi interlocutorii care nu au creatură *Black & White* proprie primesc una din cele gata pregătite. Apoi bateţi sârguincioşi mesaje, ce apar în bulele colorate aflate de asupra capului creaturii dvs. şi care pot fi citite de ceilalţi. Fascinant este că softul nu reuşeşte doar să mişte buzele creaturii sincron cu textul, ci o învaţă chiar să vorbească. Aţi înţeles bine: după o vreme, creatura poate efectiv să vorbească în locul dvs. Şi chiar în absenţa dvs. Din propoziţiile şi sintagmele folosite mai frecvent, programul creează mesaje cu sens. "*Black & White* va apărea în opt limbi. Fiecare din acestea poate fi însuşite de creatură", ne promite Peter Molyneux. Dacă deţineţi un microfon potrivit pentru placa de sunet, puteţi conversa cu adversarul dvs. Şi în acest caz creatura îşi mişcă sincron buzele. La prima versiune a jocului *The Gathering*, pe care am putut-o admira în timpul vizitei noastre, această facilitate a funcţionat impecabil atât în limba

După o vreme, creatura învaţă efectiv să vorbească de la dvs.





ÎNGERAŞUL ŞI DRĂCUŞORUL Cei doi sfătuitori ai dvs. sunt încă în stadiu de prelucrare. În imagine, o versiune nouă.

■ PUTEREA LEULUI
Cu o creatură ca acest leu supărat, faceţi impresie când sunteţi online. Dar până aici, vor trebui să treacă multe ore de joc.



CAPACITATE DE CALCUL Black & White nu are nevoie de un hard gigantic pentru a putea genera această pompă grafică. Un Pentium III şi o placă 3D bună nu vor întâmpina dificultăţi.



THE GATHERING Varianta online gratuită funcţionează ca ICQ. Aici chatuiţi cu alţi zei pe Internet.

engleză, cât şi în germană.

The Gathering va fi oferit gratuit înainte de apariţia lui *Black & White*. Veţi găsi software-ul necesar pe CD-ul PC Games îndată ce acesta va fi publicat de Lionhead, putând efectua astfel o excelentă incursiune în lumea lui *Black & White* şi făcându-vă o primă impresie despre satisfacţia oferită de jocul cu creaturile. Posesorii jocului vor avea un avantaj mare, deoarece îşi pot folosi creaturile proprii şi le pot de exemplu implica într-o confruntare cu creaturile altor zei. Ca în adevăratul mod multiplayer, creaturile învaţă de la adversarii lor, dezvoltă tactici noi sau copiază combinaţii mai eficiente de lovituri. Când doriţi să terminaţi întâlnirea din *The Gathering*, vă luaţi alter ego-ul în versiunea single player, unde bineînţeles îşi va putea folosi aptitudinile nou dobândite. Cu creaturile puse la dispoziţie de *The Gathering*, acest lucru nu este posibil. Cine doreşte poate să-şi lase luptăreţul animal de casă pe reţea, în timp ce dvs. nu mai sunteţi pe Internet. Creatura poate astfel



JOCUL ZEILOR Dacă nu sunteţi încă activ pe teritoriul unui zeu adversar, trebuie să vă trimiteţi creatura pe front. Doar după ce locuitorii cred în dvs. puteţi folosi formule magice.

Adevărata provocare este de a încolţi adversari umani în modul multiplayer.

să vorbească şi să lupte individual în continuare. "Scopul nostru este ca nimeni să nu poată face diferenţa dintre un om adevărat şi o creatură controlată de calculator, declară Peter. Deja ne este greu chiar şi nouă în versiunea actuală!"

Miza cea mare în *Black & White* nu e doar de a deveni un zeu puternic şi de a asupri adversarii controlaţi de calculator. Bineînţeles, veţi realiza şi acest lucru, dar de fapt e vorba de mai mult: adevărata provocare este de a vă măsura în versiunea multiplayer cu adversari umani, ceea ce este incomparabil mai complex. Deoarece Peter Molyneux doreşte cu orice preţ să creeze un joc accesibil şi începătorilor, nu învinge jucătorul cu cel mai nervos deget arătător sau cu coordonarea cea mai bună între mână şi ochi, ci cel care este mai rafinat din punct de vedere tactic. În afară de aceasta, toţi participanţii unei partide de reţea pot apărea cu creaturile lor pregătite deja încă în modul single player. Complexitatea jocului oferă nenumărate modalităţi de abordare. Jucătorii defensivi şi cei agresivi, zeii buni şi tiranii vor avea cu toţii aceleaşi şanse, spune Peter.

O partidă multiplayer începe liniştit. Cercetaţi împrejurările, vă observaţi poporaşul şi stimulaţi creşterea credinţei acestora în dvs., pentru a produce suficientă mana. Adversarul dvs. va proceda la fel şi va descoperi cândva că lumea este populată şi de alte triburi independente, situate însă în afara sferei de influenţă a dvs. şi a adversarului dvs. În mod fatal, aceste triburi sunt mult mai puternice decât al dvs., dispunând de formule magice şi de simboluri amplificatoare mai bune, pe care ar putea să vi le dăruiască. Intuiţi deja continuarea? Staţi puţin! Aşa nu se poate! Producătorii au prevăzut acest lucru, pentru că la fel se întâmplă în fiecare joc de



CENTRUL PUTERII În fundal, citadela dvs. se ridică în cerul apusului. Cu cât influenţa unui zeu este mai mare, cu atât mai înaltă este citadela acestuia. În interiorul acesteia se poate urmări exact evoluţia dvs.

strategie. Şi tocmai acest lucru este evitat. Bineînţeles, puteţi să vă trimiteţi creatura să atace adversarul, dar nu veţi rezolva multe, căci se poate apăra cu creatura proprie sau poate ridica scuturi protectoare în jurul clădirilor importante. Deci pentru a vă extinde domeniul de influenţă, trebuie să întăriţi credinţa supuşilor dvs. şi să vă ocupaţi de înmulţirea acestora. Un zeu agresiv care îşi exploatează protejaţii, obligându-i să trudească, va întâmpina în acest caz probleme. Cine roboteşte toată ziua pe câmp şi trăieşte în frica zeului său nu sare seara relaxat în pat, pentru a da frâu liber hormonilor. Pentru aşa ceva e nevoie de ceva timp liber şi de tihnă, pe care e nevoie să le asiguraţi. Un zeu atât de bun trebuie să ţină însă cont de faptul că tribul lui nu este dispus să facă munci grele şi nu sparge cu plăcere stânci pentru casele noi. Secretul succesului este fie mâna de fier în mănuşa de catifea, fie o cale individuală, care depinde de caracterul dvs., căci şi jucătorii extremi vor avea aceleaşi şanse ca toţi ceilalţi.

Dacă aceste prime greutăţi sunt trecute şi poporul dvs. sporeşte şi prosperă, în curând ajungeţi la un nou trib, pe care îl integraţi în sfera dvs. de influenţă. Pentru aceasta trebuie să întăriţi credinţa oamenilor, dând ascultare rugăciunilor acestora. Astfel primiţi mai multă mana, implicit putere magică şi noi formule, cu ajutorul

Pentru a vă extinde sfera de influenţă, trebuie să întăriţi credinţa supuşilor dvs. şi să vă îngrijiţi de înmulţirea acestora.

cărora vă veţi putea confrunta mai eficient cu adversarii dvs. Acum trebuie doar să vă extindeţi sfera de influenţă până la cea a unui adversar, pentru a-l putea ataca direct. După câte ştiţi, în afara sferei dvs. de influenţă doar creatura dvs. poate întreprinde ceva. Cine este însă înţelept foloseşte de exemplu posibilităţile oferite de formula mingilor de foc, pe care le aruncă de la distanţă asupra adversarului. Cu ajutorul mouse-ului se pot catapulta şi stânci sau copaci la distanţe mari, ceea ce îi poate irita destul de mult pe supuşii adversarului dvs. Marile lupte au loc atunci când atacaţi direct adversarul cu ajutorul formulelor magice, iar creatura dvs. cotropeşte satul duşman. Puteţi să distrugeţi proviziile de hrană ale supuşilor acestuia, să-i atacaţi animalul de luptă cu roiuri de muşte sau cu creatura proprie.

Luptele dintre tigri, vaci, urşi sau broaşte ţestoase sunt spectaculoase; fiecare creatură dispune de repertoriul propriu de lovituri, asemănătoare cu cele din jocuri de luptă ca Tekken sau Virtua Fighter. Deoarece animalele învaţă de la dvs., ele pot să-şi însuşească şi formule magice pentru a se vindeca de exemplu în timpul unei lupte. Chiar dacă vaca sau armăsarul dvs. preferat primeşte una peste bot, nu trebuie să vă faceţi griji pentru starea de sănătate a acestuia. Când lupta pare pierdută, creatura este destul de inteligentă pentru a o lua din loc şi a se pune în siguranţă. Rănile rămân vizibile, ca de altfel şi experienţa dobândită în lupte. Puteţi astfel afla cât de des a participat un animal în lupte şi puteţi intui că a mai învăţat cu aceste ocazii câte o tehnică de lovire sau o formulă magică nouă de la adversar. Aceste date vor fi utilizate de acum înainte şi în modul single player, îmbogăţindu-l şi extinzându-l în permanenţă. Deosebit de interesantă este posibilitatea schimbului creaturilor între jucători, acestea putând fi aduse în propriul joc single player.

Florian Stangl
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



VREME ENGLEZEASCĂ Bineînţeles, ploaia şi vântul fac parte şi ele din mulţimea de efecte cuprinse în Black & White. De exemplu, solul devine mai alunecos când e vreme umedă.



■ **EXPLOZIE DE BUNĂ DISPOZIȚIE**
În Starlancer se trage cu muniție de luptă: în locul plictisitoarei tactici de șah din X-Beyound the Frontier, aici acțiunea se desfășoară prin toate colțurile universului.

Nimerit în plin

Va impresiona oare shooter-ul spaţial, cu tehnica extraordinară a creatorului lui Privater 2, şi din punct de vedere al jocului?

■ PRODUCĂTOR **Digital Anvil** ■ DISTRIBUŢIE **Microsoft** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Mai 2000** ■ ALTELE **O prelucrare Wing-Commander tehnic perfdect realizată**

PE SCURT

Unde se vor desfăşura luptele?
Nu vor exista acţiuni pe suprafaţa planetelor, dar veţi putea zbura printre câmpurile de asteroizi şi vă veţi putea apropia de giganticele transportoare.

În ce puncte diferă *Starlancer* de *Freelancer*?
Ambele se desfăşoară în acelaşi univers, însă *Freelancer*, produs de Chris, fratele lui Erin Roberts, este dominat de o componentă economică.



ALARMĂ ÎN SPAŢIU Coaliţia răsăriteană dispune de piloţi extrem de buni.

Cu un an în urmă, întreaga comunitate a jucătorilor a râs de filmul *Wing Commander* al lui Chris Roberts. Acum toată lumea aşteaptă cu nerăbdare cel mai nou joc al acestui producător, care lucrează momentan împreună cu fratele său la finisarea lui *Starlancer*. După primele impresii, shooter-ul spaţial, superdotat din punct de vedere tehnic, nu va fi cu nimic mai prejos decât părţile legendarei serii *Wing Commander*.



AROUND THE WORLD Cele două duzini de misiuni vă poartă în toate colţurile galaxiei. Aici se întâlnesc două escadrile, pentru a se împrieteni.

Story-ul pare puţin învechit: statele vestice ale Pământului s-au unit într-o alianţă, în timp ce chinezii, ruşii şi coreenii s-au unit într-o mare coaliţie răsăriteană. După o perioadă mai lungă de pace, coaliţia asiatică distruge dintr-o singură manevră mai multe unităţi ale alianţei. Politicienii răsăriteni declară aceste fapte ca fiind o provocare intenţionată. Drept răspuns, conducătorii alianţei înfiinţează 45 de escadrile voluntare, compuse din bărbaţi şi femei piloţi ai lumii vestice. Jucătorul intră în rolul unui recrut al escadrilei, încă novice. Înainte de a i se atribui o navă de luptă proprie, acesta trebuie să se supună unor exerciţii pe simulatorul de zbor de pe nava purtătoare ANS Reliant. Aici vă întâlniţi cu nenumăraţi colegi, ale căror discuţii le puteţi urmări, sau puteţi să treceţi direct la rampa de lansare. Veţi avea şi posibilitatea de a trage un pui de somn în cabină, dar cu acest lucru cu siguranţă nu vă veţi impresiona superiorul, înaintea primei dvs. misiuni. Acest element de RPG se continuă pe parcursul jocului, căci puteţi să vă dezvoltaţi personajul şi puteţi avansa corespunzător în carieră, în funcţie de rezultatele obţinute cu ocazia misiunilor. Vă creşte şi prestigiul în faţa colegilor, dacă daţi dovadă de calităţi de operare în echipă.

Ciuruială cu tactică: story-ul oferă un cadru perfect pentru încinsele lupte spaţiale.

Nava cu care sunteţi trimis la patrulare este la început mai sărac dotată. Asta nu înseamnă însă că veţi avea dificultăţi prea mari în primele misiuni, deoarece gradul de



ÎN PLAN ÎNCLINAT Când luaţi o curbă, carlinga se înclină, deoarece nu este fixată de navetă.



AZI O FACEM LATĂ În timpul luptelor, jucătorul menţine în permanenţă legătura cu liderul escadrilei, de la care primeşte informaţii valoroase.

Puterea celor două inimi

În timp ce Chris Roberts se ocupă în primul rând de Freelancer, fratele său, Erin, se dedică cu trup şi suflet lui Starlancer. La expozitia Gamestock am reuşit să realizăm un interviu cu conducătorul proiectului.

Ce rol are fratele tău în proiectul *Starlancer*?
Cris este preocupat în primul rând de proiectul său propriu, însă din când în când ne facem timp pentru a discuta despre Starlancer şi pentru a soluţiona împreună unele probleme.



CATEGORIE UŞOARĂ NICI ÎNTR-UN CAZ Şeful de proiect Erin Roberts e plin de idei.

Care sunt aspectele prin care *Starlancer* se deosebeşte de *Wing Commander IV*?
Am creat un story complet nou. Jucătorul nu mai trebuie acum să lupte cu extratereştri şi are de-a face cu fiinţe umane. Feeling-ul esenţial se schimbă complet.

În ce măsură?
Asemenea unui simulator de război, trebuie să ţii permanent cont de faptul că adversarii au aceleaşi posibilităţi ca şi tine. Am vrut să le oferim jucătorilor aceeaşi senzaţie ca simulatoarele de zbor.

Nu e puţin învechită această poveste? NATO împotriva Pactului de la Varşovia?
Am vrut să facem un scenariu realist, pe care să-l putem folosi şi în eventualele continuări ale jocului. Conflictul Est - Vest persistă în continuare şi în zilele noastre, chiar dacă doar pe plan economic.



De ce jucătorul nu poate intra în rolul unui pilot rus?
Story-ul are un rol important. Dacă am mai fi inclus şi o campanie rusească, nu am fi terminat înainte de Crăciunul lui 2000.

Eşti mulţumit cu înclinaţia spre acţiune?
Da, întru totul. Starlancer a fost conceput de la început ca un shooter spaţial, şi nu ca un al doilea Homeworld. De aceea am pus un accent deosebit pe realizarea armelor şi a diferitelor tipuri de navete.

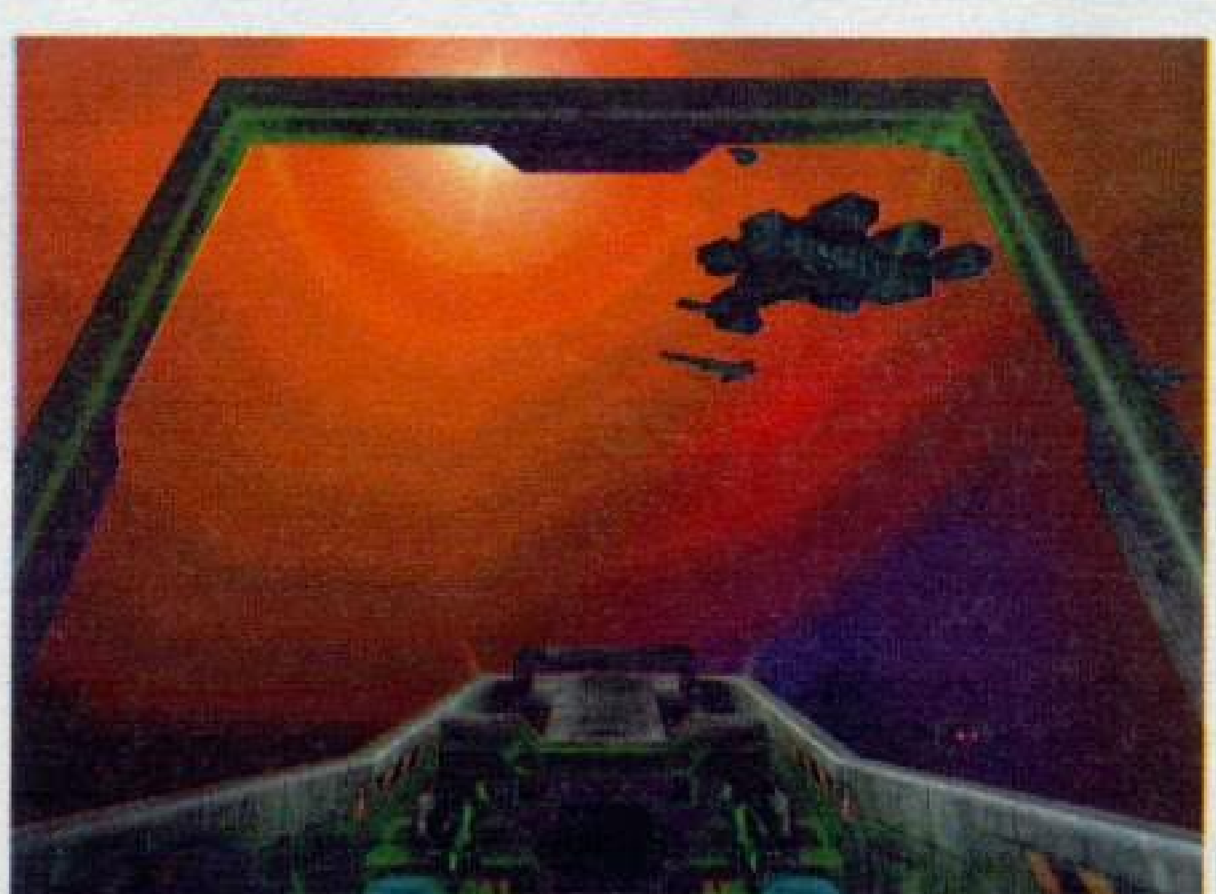
Ce vei face după lansarea lui *Starlancer*? *Starlancer 2*?
Încă nu s-a stabilit titlul proiectului următor. Dar cu siguranţă vom face mai multe jocuri care se vor desfăşura în universul Starlancer.

În modul multiplayer, pe lângă deathmatchuri sunt posibile şi acţiuni de colaborare tactică între piloţi.

dificultate creşte încet şi nu suprasolicită la început nici măcar piloţii tineri şi neantrenaţi.

Controlul navei este simplu şi cu joystick-ul, şi cu tastatura, dar oferă totuşi senzaţia unui zbor realist. Ca în *Freespace 2*, puteţi alege din mai multe perspective, printre care perspectiva urmăritorului oferă avantaje tactice, însă nu conferă senzaţiile oferite de perspectiva proprie. În timpul zborului, menţineţi permanent contactul cu ceilalţi membri ai escadrilei, care vă informează, de pildă, dacă vi s-a agăţat de coadă o navă inamică. Erin Roberts şi echipa lui au integrat în total 6.000 de înregistrări diferite în acţiunea jocului, care, împreună cu cele 25 minute de secvenţe intermediare, asigură o veritabilă atmosferă de cinema.

Arhitectura misiunilor este deosebit de atractivă: cu toate că nu trebuie să îndepliniţi 100% fiecare misiune, un radar inamic care l-aţi trecut cu vederea vă poate crea sumedenie de neplăceri în misiunile ce urmează. În prima treime a campaniei vi se dau sarcini mai uşoare, căci trebuie mai întâi să aveţi controlul navei în degetul mic. Personajul vi-l puteţi dota mai târziu cu arme mai bune sau puteţi alege din unsprezece tipuri diferite de navete. Însă universul Starlancer nu este populat doar de navetele de luptă ale celor două blocuri de putere. Pe



FACTOR DE PROTECŢIE 30 Din fericire, pentru a zbura în direcţia soarelui nu aveţi nevoie nici de ochelari şi nici de cremă de soare.



CIOBURILE ADUC NOROC O navetă inamică a fost distrusă şi răsplăteşte iscusitul ţintaş cu o impresionantă explozie în linişte cosmosului.

Vestul bun împotriva Estului rău

Conflictul dintre blocurile de putere este mai mult sau mai puţin soluţionat, în Starlancer încă nu e cazul. Vă prezentăm calităţile şi slăbiciunile ambelor părţi.

Piloţii alianţei vestice sunt bărbaţi zdraveni, cu inimă de leu, care însă trebuie să se ferească să bată tactul muzicii în ritm bombastic.





Americanii îşi păstrează mai uşor mintea limpede şi riscă astfel să facă un şoc diabetic în timp ce plutesc în spaţiu.



Basilisk este una dintre cele mai bune navete ale coaliţiei. Dispune de şase arme şi le foloseşte fără cruţare, în caz de nevoie.



Având o sticlă de vodcă, nimic nu mai poate eşua. Dacă totuşi eşecul survine, moartea e mai suportabilă, când ai o îmbibaţie alcoolică de trei la mie.





Modelul navetei franceze de vânătoare Mirage este printre cele mai fiabile din întreaga flotă. Grendel-ul german se prezintă însă cu un armament mai greu.

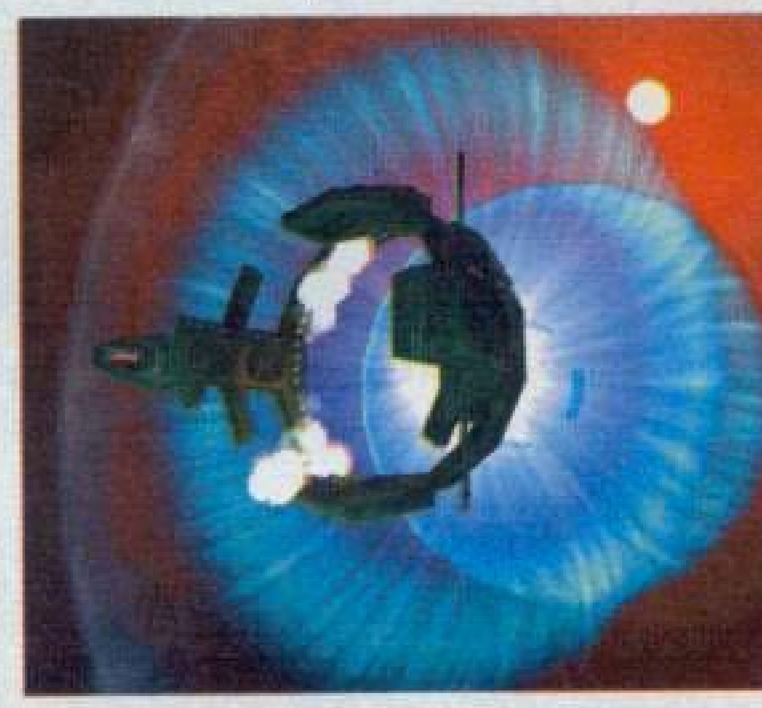




Hakeem Sharik şi amiralul **Vladimir Kulov** au feţe de adevăraţi infractori, iar asta e suficient pentru a speria piloţii alianţei.



MINUNE DUPĂ MINUNE Mirage Fighter e una dintre cele mai rapide navete ale escadrilei.



HOLLYWOOD-STYLE Palpitantele secvenţe intermediare merită văzute.

lângă giganticele nave-mamă, prin linişteа cosmosului plutesc şi nave comerciale, iar în unele misiuni veţi avea sarcina de a acompania un asemenea transportor. Cea mai mare parte a timpului îl veţi petrece însă cu dezintegrarea navelor inamice, care se numără printre cele mai rapide aparate ale duşmanului. Una dintre cele mai bune nave ale alianţei este Phoenix, care din punctul de vedere al armelor şi al scutului este superioar majorităţii celorlalte nave.

Exploziile spectaculoase din spaţiu ne arată clar cât de eficientă este tehnologia aplicată.

Aspectul comun al tuturor vehiculelor este că toate arată excelent. Tehnologia 3D proprie impresionează, cu nave spaţiale pe ale căror aripi se pot distinge chiar şi pete de rugină şi reflexiile luminii stelelor. Senzaţionale sunt efectele de lumină nemaiîntâlnite la nici un alt shooter spaţial. Obiecte ca asteroizii sau greoaiele nave-mamă sunt realizate cu preocupare pentru detalii şi se mişcă graţios în imponderabilitate. La fel ca şi grafica, coloana sonoră compusă din 40 de piese elaborate va contribui şi ea enorm la realizarea ambianţei. Jucătorii online se vor putea bucura de aceleaşi lupte pline de atmos-



ŞI ÎNCĂ O MINUNE Un sprinten Mirage Fighter se pregăteşte pentru un transfer de energie de la nava-mamă.



CÂND TOTUL SE DESTRAMĂ Pe când deathmatch-urile din modul multiplayer sunt cam monotone, acţionarea în echipă cu alţi jucători este foarte amuzantă.



CU DIBĂCIE Doar în colaborare aveţi o şansă. Solitarii nu ajung prea departe. De aceea contactul permanent cu baza are o importanţă deosebită.



UNGHIUL DE PRIVIRE Navetele se pot controla bine şi din perspectiva urmăritorului. Aici beneficiaţi şi de o orientare mai bună.

feră. Pe lângă modul normal de deathmatch, Starlancer oferă piloţilor de reţea şansa de a forma câte patru o escadrilă şi de a îndeplini diferite misiuni, sau chiar de a se măsura cu un cvartet inamic. Tocmai pentru asemenea evenimente, Microsoft a realizat setul de căşti SideWinder Game Voice, mijlocul ideal de comunicare între membrii unei echipe (vezi pag.161 din secţiunea de hardware).

O revoluţie? În contrast cu tehnica utilizată, principiul jocului nu este deloc spectaculos.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Panică în paradis

Cu ambiţiosul său RPG, Volition se adresează mai ales fanilor genului.

■ PRODUCĂTOR **Volition** ■ DISTRIBUŢIE **THQ** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim.4/2000** ■ ALTELE **Un joc fantastic, plin de efecte, al creatorilor lui Freespace**

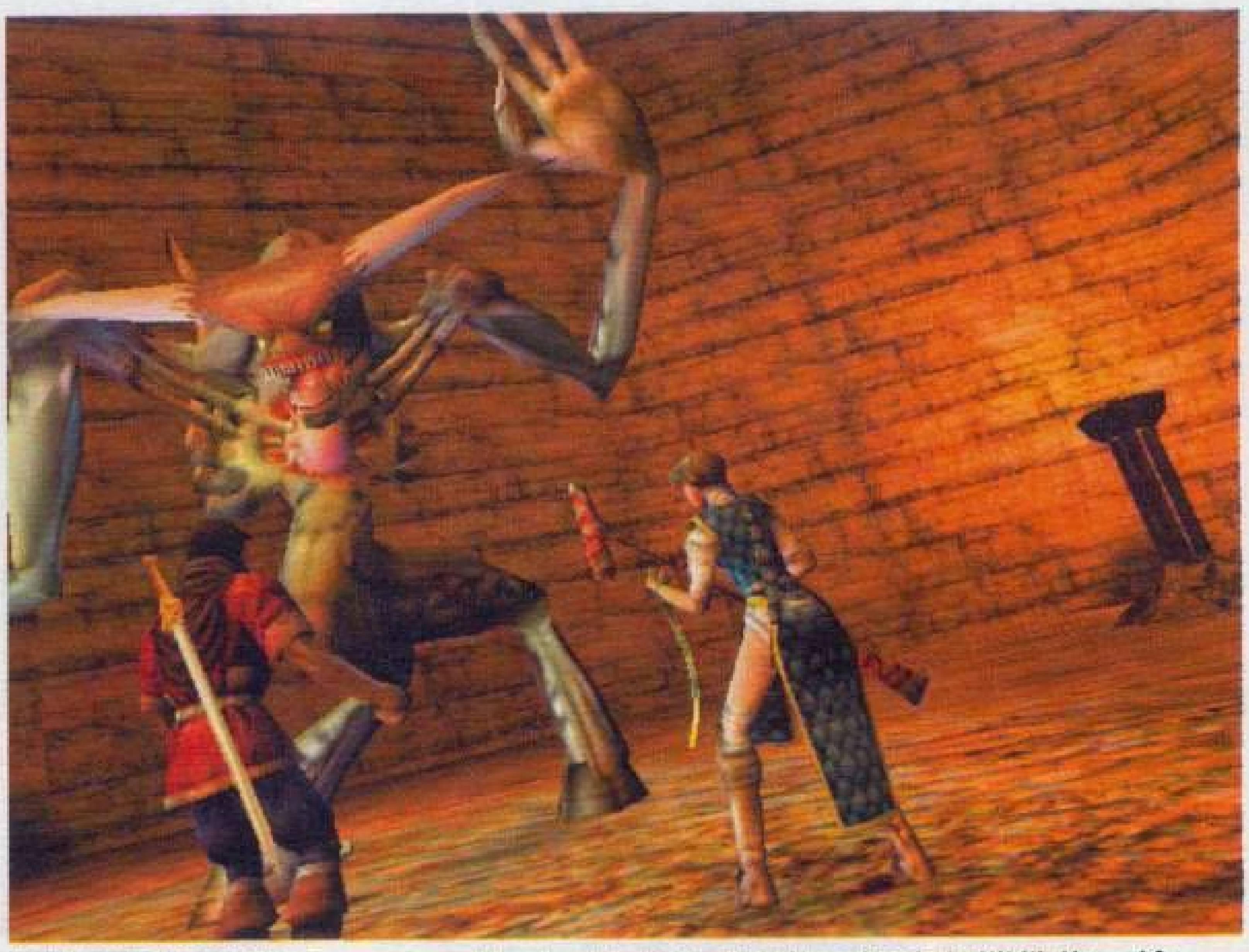
PE SCURT

Prin ce se va diferenţia Summoner de Diablo 2?
Sistemul complex de caractere asigură profunzimea jocului, iar tehnologia 3D veritabilă asigură o optică impresionantă.

Ce a realizat până la ora actuală producătorul Volition?
În 1993, Paralax a produs jocul de acţiune *Descent*. După uriaşul succes al lui *Descent 2*, o parte a echipei de programatori s-a desprins şi a creat shooter-ul spaţial *Descent: Freespace*.

Dacă *Nox* este pentru fanii acţiunii, *Might & Magic VII*, cu sistemul său complicat de reguli, se adresează mai degrabă maniacilor genului. Producătorii lui Summoner doresc realizarea unui RPG care să ţină în mod egal cont de ambele grupări de jucători.

În regatul Medeva, lumea este în perfectă ordine: magicienii îşi fac vrăjile în voie, piticii mişună prin pădure, iar minotaurii băştinaşi se bucură şi ei de viaţă. Din păcate, în urma unei nenorociri în familie, zeiţa locală a mărilor s-a mâniat în aşa măsură încât otrăveşte apele, şi prin asta şi buna dispoziţie a locuitorilor Medevei. Rezultatul este un măcel în care, în rolul iscusitului erou Joseph, vă puteţi prinde şi dvs. Agresivul erou, un aşa-numit Summoner, a trebuit să vadă cum au fost măcelăriţi în faţa ochilor săi toţi membrii familiei sale. Ca Summoner, el dispune de capacitatea de a converti creaturi înfiorătoare, ca demoni şi căpcăuni, fapt pe care îl practică destul de des, în marea sa răzbunare. Pe parcursul jocului, summoner-ului i se mai alătură şi alţi eroi, printre care atractiva Rosalind, care se poate deja afirma destul de bine în luptă, ca novice al unui ordin de magicieni. De-a lungul călătoriei sa e prin regatul fanteziei, grupul de eroi trebuie să treacă prin lupte grele, să rezolve mistere şi să găsească obiecte magice. Scenele de acţiune au loc în timp real, în care figurile de joc trebuie sincronizate perfect. Pe măsură ce avansează mai mult în teritoriul inamic, Joseph & Co. acumulează tot mai multă experienţă,



UN INDIVID INCOMOD Asemenea mult aşteptatului joc RPG Vampire de la Nihilistics, şi în Summoner veţi controla figurile din perspectiva persoanei a treia.

astfel că Summoner seamănă mai mult cu complicatul *Baldur's Gate* decât cu Diablo, care este supraîncărcat de acţiune. În afară de asta, şi peisajele sunt foarte variate.

Din punct de vedere grafic, jocul lui Volition se aliniază timpului: în noul cod program nu şi-au găsit locul decât câteva rânduri de comenzi glide, direct şi 3D, care realizează efectele excelente de lumină şi sursele mobile de lumină din peisajele înfricăşătoare.

Nenumăratele secvenţe intermediare, bazate pe tehnica jocului şi o cameră ca de cinema, vor să asigure atmosfera. Este planificat şi un mod multiplayer, care promite, fără povestirea de bază, multe satisfacţii în reţea.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



PREGĂTIT PENTRU LUPTA ÎMPOTRIVA RĂULUI Nu numai membrii masculini ai grupului de aventurieri se pricep la luptă.



LIGHT MY FIRE Sursele dinamice de lumină asigură un mediu realist, umbre şi efecte ca flăcări şi fulgere convingătoare.

Cu armură grea

În lunga istorie a jocurilor de strategie, Dark Reign 2 reprezintă trecerea de la epoca 2D la cea 3D

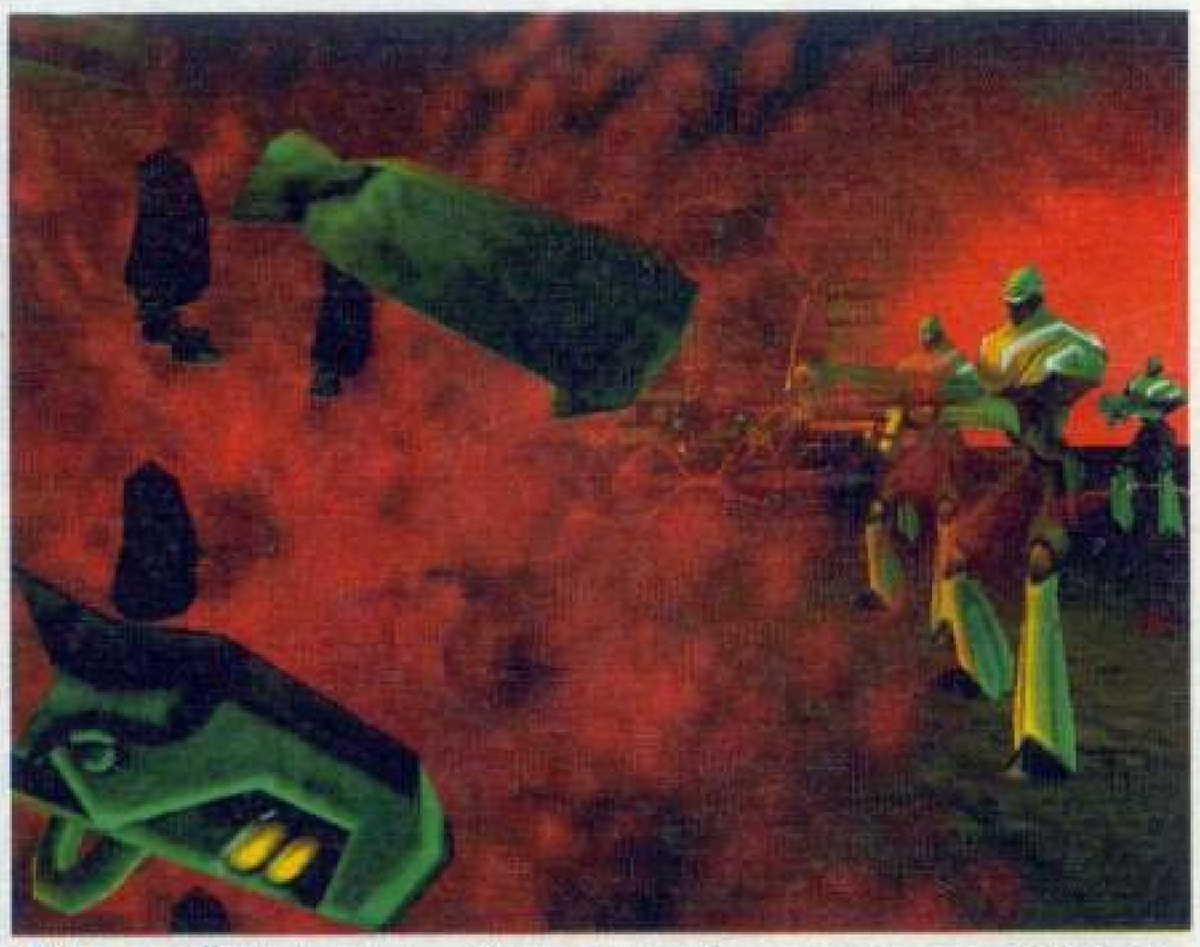
■ PRODUCĂTOR **Pandemic Studios** ■ DISTRIBUȚIE **Activision** ■ TERMEN DE APARIȚIE **Aprilie 2000** ■ ALTELE **O versiune îmbunătățită a engine-ului de la Battlezone 2**

QUICKIE

Se știe la *Pandemic* de *Earth 2150*?
În mare, da. Însă controlul parcă nu l-au studiat îndeajuns. Sau poate că nu au avut la dispoziție versiunea potrivită...
Există și un mod multiplayer?
Nu numai atât, ci și un editor cu ajutorul căruia se pot concepe hărți și campanii.



IDILĂ LA ȘTRAND Atacul vine din aer și pe apă. O asemenea supra-putere nu este o idee rea, în principiu.



FĂCUT BUCĂȚELE Când unitățile de luptă corp la corp se anihilează reciproc, spectatorii mai sensibili caută acoperire

Jucat din perspectiva de bază, Dark Reign dă senzația unui C&C 3 mult mai plastic.

O perspectivă bună, combinată cu o prezentare aparte: la Pandemic se lucrează intens la ultimele finisări ale lui Dark Reign 2. În sfârșit, se scrie un best-seller în 3D. Ideea ne răscolește de-a dreptul...

Într-adevăr, se pare că producătorii californieni reușesc să facă un compromis palpitant între tradiție și inovație, care lipsea proiectelor eșuate pe piață. Cu toate că spectacolul 3D exploatează toate posibilitățile și lasă jucătorul să speculeze tactic diferențele de altitudine și unghiurile moarte de vizibilitate, dezorientarea care apare de regulă cu acestea a fost eliminată cu succes. De această dată veți avea senzația că în sfârșit Westwood a reușit să prezinte o versiune restaurată pe măsura unui best-seller. Iar cauza acestora cu siguranță nu este structura familiară a bazelor din *Dark Reign 2* sau noua metodă de răpire a resurselor minerale.

De fapt, motivul pentru acestea este simplu. În setările de bază, Pandemic a introdus, ca în 2D, perspectiva din aer și a configurat misiunile special pentru acest tip de



■ CA ÎNTR-O ARENĂ Construcția masivă a roboților de luptă se impune mai ales în perimetrele construite, cum sunt orașele.



CA ACASĂ NU-I NICIUNDE În timp ce unităţile masive distrug totul pe prima linie a frontului, acasă aşteptă creaturi aparent inofensive. Aici însă se pun la cale vrăji voodoo.

urmărire a evenimentelor, proporţionând foarte generos toate unităţile, pentru ca acestea să poată fi diferenţiate şi de la distanţe mai mari. Vă puteţi aici mişca liber, ca un operator pe platoul de filmare mobil. Din acest punct de vedere, nu sunteţi obligaţi la nimic.

Pe de altă parte însă, merită să aruncaţi o privire mai exactă. Apa ridicată de elicea bărcilor, de pildă, şi figurile din poligoane detaliate reprezintă efecte mult prea izbutite pentru a nu fi savurate din când în când în mărime full-screen. Acestora li se mai adaugă personajele extrem de şarmante ale jocului, cum ar fi scaverns, unităţi de reparaţii plutitoare, care împrăştie din mers cu mine, bombe temporizate, "ploşniţe" informatori sau trăgătoare



SUS LA MUNTE Diferitele nivele de altitudine permit adevărate jocuri de-a v-aţi ascunselea.



NIMERIT Sistemul 3D şi senzaţia de joc amintesc de C&C, patronul de odinioară al genului.

feminine, numite skulk, care impresionează prin talia îngustă şi distanţa la care pot ochi. Shadowhands nu pot trage, în schimb sunt spioni excelenţi, putând imita perfect structura inamicilor cu care au intrat în contact vizual şi plimbându-se astfel neobservaţi prin teritoriile acestora. Oferta de modele este rotunjită de piese de artilerie cu rază mare de acţiune, unităţi anti-blindate, bombardiere, super-ambarcaţiuni, turnuri de apărare, trupe pedestre şi druizi. Toate par atât de impresionante încât parcă ar fi venit din turneul de acţiune care nu de mult fusese indexat în unele ţări occidentale.

Pe parcursul campaniilor, în jurul a două armate se dezvăluie o lume science-fiction, compusă din păduri tropicale, conurbaţii impresionante, peisaje marine şi lanţuri muntoase pustii, în care se aplică fără excepţie regula "Cine este mai viclean supravieţuieşte". De aceea vehiculele nu numai că recunosc atacul căruia trebuie să-i facă faţă, ci vor fi în stare şi de lucru în echipă. Peste acestea, grupările armate pot fi cuplate pe comanda automată de patrulare, escortare sau cercetare. Cine doreşte poate ordona trupelor să atace până la un anumit grad de distrugere, după care să se retragă, pentru îngrijirea rănilor.

Ca arme secrete, conducătorii armatelor vor putea ocazional rosti vrăji voodoo, care îl orbesc pe adversar sau generează măceluri în rândurile armatei sale. Aşa-numitele telepads permit trucuri tactice suplimentare; cu ajutorul lor se pot arunca în tabăra adversară gloate întregi de giganţi de tinichea, avizi de luptă. Acţiunea prezintă şi riscuri: pentru un timp scurt, calea este deschisă şi în sensul opus, astfel că manevrele de răzbunare ar putea deveni regulate. În sfârşit, alternarea zilei cu noaptea încununează această confruntare tactică.

Pentru ca începătorii să nu intre în defensivă, suprasolicitaţi de această bogăţie de opţiuni, prin comunicarea radio se transmit continuu informaţii exacte referitoare la ţintele actuale ale misiunii.

Daniel Ch. Kreiss
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Impresionantele unităţi de luptă se puteau integra la fel de bine şi într-un ego-shooter.

Supleţea e mai frumoasă

Dark Reign 2 vă va uşura începutul, printr-un sistem de control limitat doar la strictul necesar.



Prin banda de simboluri aflată în josul imaginii, clădirile şi echipele pot fi selectate direct, indiferent unde s-ar afla acestea la momentul respectiv. Fiind deja standard, nici urmă de meniuri...



Strâns legate
Abia după ce, de exemplu, aţi selectat un aşa-numit squad, în dreapta vor apărea elementele de control corespunzătoare - butoane pentru tipuri de comportament sau formaţii.



Sweet home
La construirea bazei se poate vedea ce clădiri se mai pot ridica. Celelalte sunt marcate în roşu şi dotate cu informaţii referitoare la materialele necesare.

Concluzie O perspectivă maximă

Sfârşitul revoluţiei?

Schimbare de curs la WarCraft 3. Blizzard anunţă modificări profunde în conceptul jocului.

■ PRODUCĂTOR **Blizzard** ■ DISTRIBUŢIE **Havas Interactive** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim.4/2000** ■ ALTELE **A treia parte a RTS-ului de succes**

PE SCURT

Va exista şi o funcţie de zoom?
Potrivit informaţiilor furnizate de Blizzard, se intenţionează integrarea unei asemenea funcţii. Încă nu există date concrete.

Modificările din concept vor influenţa termenul de lansare?
Se susţine că nu. Producătorul intenţionează în continuare să vândă jocul la sfârşitul lui 2000. Dar având în vedere că Blizzard este renumit pentru întârzierile sale, ca în cazul lui *Diablo 2*, acest termen nu ar trebui luat prea în serios.

E notoriu faptul că jocurile se pot modifica în timpul perioadei de realizare. Însă ceea ce a anunţat producătorul american Blizzard despre proiectul său *WarCraft 3* depăşeşte orice aşteptări: din conceptul prezentat anul trecut la expoziţia de jocuri PC ECTS ca fiind "revoluţionar", se pare că nu a mai rămas mult.

Mai multă strategie, mai puţin RPG. Potrivit ultimelor anunţuri, se pare că, din punct de vedere al conceptului, *WarCraft 3* se află totuşi pe tărâmuri mai obişnuite decât se intenţiona. Există unele modificări care vor influenţa extrem de mult principiul jocului. Cea mai evidentă este schimbarea perspectivei. Iniţial, se planificase ca perspectiva să urmărească permanent unul din eroii dvs., putându-se acţiona doar în acest plan limitat. Între timp, Blizzard a trecut la o perspectivă izometrică; aceasta vă prezintă o porţiune mai mare a hărţii şi vă extinde astfel enorm posibilităţile de acţiune. În plus, veţi putea rula harta, astfel încât nu veţi mai fi legat de personajele dvs. principale. Oricum, importanţa pe care o au eroii este redusă. Puteţi acum conduce în luptă şi grupuri de războinici, fără a-i supune înainte unei figuri conducătoare. În general, Blizzard pune accent mare pe afirmaţia că în cazul lui *WarCraft 3* este vorba în primul rând de un joc de strategie. Multe elemente de RPG planificate anterior au căzut din concept, componentele tactice însă sunt dezvoltate. De exemplu, exploatării resurselor (aurul va avea probabil rolul cel mai important) îi revine acum o importanţă mult mai mare; clădirile se pot construi ca în *StarCraft*, iar apoi pot fi dezvoltate prin cercetarea diferitelor ramuri ale stiinţei. Că *WarCraft 3* va fi un joc calitativ extraordinar, după aprecierea lui PC Games, este indiscutabil, dar dacă, după modificările anunţate, se mai poate vorbi despre un punct de răscruce sau chiar de o revoluţie a genului, rămâne de văzut.

Andreas Sauerland
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



UN RĂZBOI MINOR Măcelurile în mase le veţi întâlni mai rar în WarCraft 3. Accentul s-a pus pe dispute mici, cu importanţă tactică.



TOTU-I NOU Pe screenshot-urile noi se pot vedea şi elementele de control, cu care vă puteţi dirija unităţile. Harta din dreapta jos vă uşurează orientarea în uriaşa lume a lui Azeroth.



PEISAJ IDILIC Engine-ul 3D permite realizarea unor peisaje minunate.

Toată lumea împotriva ta

RPG? Ego-shooter? Action-adventure? Deus Ex se plasează undeva între toate genurile.

■ PRODUCȚIE **Ion Storm** ■ DISTRIBUȚIE **Eidos Interactive** ■ TERMEN DE APARIȚIE **Iunie 2000** ■ ALTELE **Utilizează o versiune îmbunătățită a engine-ului Unreal**

PE SCURT

Ce înseamnă acest titlu curios?
Deus Ex provine din latină și se referă, printre altele, la o situație din teatrul clasic. Textual, formula înseamnă "zeul din mașinărie", iar din punct de vedere al conflictului dramatic, salvarea neașteptată dintr-o situație fără ieșire.

Care este în acest caz situația disperată?
Pe scurt, este vorba despre o conspirație mondială secretă, în care eroul JC Denton se implică încet, dar e de neoprit.

... și salvarea neașteptată?
Dacă v-am spune de pe-acum totul, nici nu ar mai fi nevoie să vedeți jocul. Și suntem siguri veți dori să-l vedeți.

Teoriile conspiraționale și tehnologiile secrete sunt de regulă materiale care compun episoadele Dosarelor X. Și Deus Ex, ultima creație a lui Warren Spector (Underworld, System Shock), tratează o tematică la fel de neliniștitoare. Într-o viziune înnegurată a viitorului, descoperiți o societate secretă, care dorește să preia controlul asupra lumii.



ALEGEREA ARMELOR În principiu, sunteți liber să alegeți metoda cu care vă veți combate inamicii. În loc să atacați ofensiv, puteți să vă strecurați în clădire.

În *Deus Ex* intrați în rolul lui JC Denton, un agent special care este responsabil pentru împiedicarea acțiunilor teroriste ale Americii din viitorul apropiat. Într-o bună zi, cu ocazia investigării unui caz, descoperiți din întâmplare indicii care converg spre o conspirație mondială secretă. Cercetând acest caz, vă e tot mai clar că activitățile acestei grupări duc mult mai departe decât ați crezut la început. Ciudata organizație dorește dominarea lumii și se pare că are membri în toate straturile societății. Într-o asemenea situație, în cine mai poate avea Denton încredere?

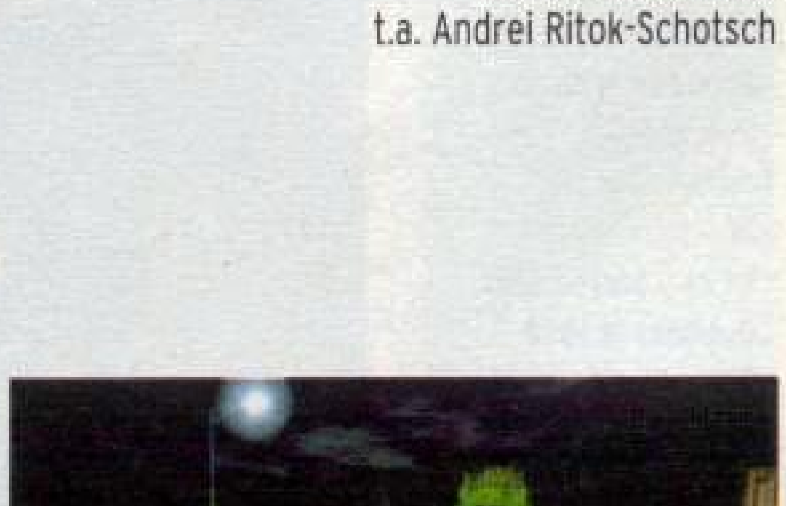
Cu toate că Ion Storm a utilizat engine-ul de la *Unreal* și vă mișcați permanent în perspectiva proprie prin lumea futuristă, jocul nu are prea multe în comun cu un 3D-shooter: aici este vorba mai degrabă de un amestec complex între RPG, action-adventure și roman SF. Pe parcursul celor 13 misiuni, care se desfășoară, printre altele, la Paris, Hong Kong și New York, dobândiți experiență care se manifestă prin perfecționarea gradată a calităților - forță, perseverență și îndemânare. Pe lângă acestea, dispuneți și de microchip-uri speciale, care vă sunt implantate în diferite părți ale corpului. Cu ajutorul acestor implanturi sunteți de exemplu în stare să vedeți în infraroșu și în bezna cea mai adâncă, să alergați foarte repede sau să dispuneți pentru o perioadă scurtă de timp de forțe extrem de mari.

Repertoriul dialogurilor este impresionant, în total fiind vorba de 150.000 rânduri gigantice de text. Ca o comparație, textmonster-ul, cum îi spuneau jucătorii lui *Baldur's Gate*, nu dispunea decât de jumătate. Ținând cont de asta, trebuie să mai răbdați puțin până la apariția jocului. Există însă șanse reale ca *Deus Ex*, o adevărată operă-mamut pentru simpatizanții teoriilor conspiraționiste, să ne întâmpine încă în primăvară.

Andreas Sauerland
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



CU OCHII ÎNCHIȘI ÎNAINTE Cine-și înlătură silențios adversarii este răsplătit cu mai multe puncte de experiență. De altfel, armele mici nici nu ocupă prea mult spațiu din inventar.



RADIAȚII Mulțumită unui microchip din creier, puteți vedea și pe întuneric.



■ ÎNAINTAȚI SPRE ROMA
Spre deosebire de colegii lor din Age of Empires, legionarii epocii antice sunt compuși din poligoane.

Imperiul contraatacă

Strategie în timp real pentru secolul XXI. Producătorul lui Age of Empires pune din nou bazele unei civilizații.

■ PRODUCĂTOR **Stainless Steel Studios** ■ DISTRIBUȚIE **Havas** ■ TERMEN DE APARIȚIE PLANIFICAT **Trim. 2/2001** ■ ALTELE **Un joc epocal de strategie, cu o tehnică excelentă.**

PE SCURT

Nu sună puțin exagerat titlul jocului?
Bineînțeles. Totuși, este foarte potrivit, căci spre deosebire de titlurile seriei *Age of Empires*, *Empire Earth* cuprinde toate epocile semnificative ale dezvoltării omenirii.

De ce a părăsit Rick Goodman în 1998 Ensemble Studios?
I-a fost prea cald în Dallasul texan. Așa că a întors spatele metropolei petrolului și și-a fondat noua firmă în orășelul natal Cambridge (USA).



IMPERIUL PĂMÂNT Epocile respective se reflectă în unități militare specifice, pe care echipa lui Goodman le concepe cu multă atenție pentru detalii. Aici vedeți cazaci din sec. 17.

Rick Goodman nu este doar un producător talentat de jocuri, ci și întruchiparea omului de afaceri inteligent. Cu primul său proiect după Age of Empires dorește să dea o lovitură și mai mare. Vă oferim în premieră imagini și informații spectaculoase.

La prima vedere, exclamăm: "Wow! Jucătorii *C&C3* pot doar visa la o asemenea grafică." Apoi, la a doua și a treia ocheadă, suntem siguri de acest lucru: și din punct de vedere al jocului, *Empire Earth* este o lovitură absolută. În elegantele birouri ale Studiourilor Stainless Steel din discretul orășel american Cambridge, directorul firmei și geniu al conceperii jocurilor, Rick Goodman, ne arată cel mai nou bebeluș al său. Nu se poate trece cu vederea asemănarea micuțului urmaș cu cei trei nași ai săi, în primul rând datorită legăturii cu





ANNO 1704? Grafica 3D asigură peisaje minunate. În afara graficii şi a părţii de joc, continuarea lui Anno 1602 produs de Sunflower trebuie să se aştepte la o concurenţă puternică?

Viitor megahit sau o clonă de Age of Empires? Noi credem că Empire Earth va face mare carieră.



BASTILIA SUB ASEDIU Jucătorii lui Age of Empires 2 se vor bucura mai ales de epoca medievală, căci şi aici există asedii ale cetăţilor uriaşe.

Age of Empires, la care Goodman a avut o contribuţie hotărâtoare. Exact ca în hitul de milioane al lui Ensemble, dirijaţi istoria unui popor de-a lungul unui interval de până la 500.000 ani, această imensă perioadă fiind împărţită în douăsprezece epoci. În calitate de al doilea naş, *Civilization* a contribuit la conceptul de bază cu complexul arbore tehnologic, căci asemenea legendarului hit al lui Sid Meier, şi aici aveţi posibilitatea de a decide până la un anumit nivel dezvoltarea civilizaţiei. Al treilea naş vine din Las Vegas şi se numeşte *Command & Conquer*, căci *Empire Earth* ne oferă lupte în timp real care ne amintesc puternic de confruntările captivante din titlurile clasice de strategie ale lui Westwood.

Cu ocazia vizitei noastre, ne putem face o imagine despre joc, deoarece Goodman a pregătit special pentru noi o partidă în reţea. Primii paşi constau în fondarea unei aşezări săteşti din Evul Mediu timpuriu, a celor mai importante clădiri de producţie şi surse de procurare a materiilor prime, printre care lemne şi stânci. Mai târziu puteţi extrage cărbune, iar în epoca industrială ţiţei. Pe lângă managementul economic, veţi cerceta împrejurimile, care sunt realizate asemenea lui *Civilization - Call to power*, de fiecare dată în mod aleatoriu, indiferent dacă vă aflaţi într-o campanie sau într-o misiune individuală. Diversitatea este asigurată de zeci de tipuri de peisaje, astfel că unităţile dvs. au ocazia de a se plimba prin tundre înzăpezite, deşerturi stâncoase şi păduri dese, ca şi de-a lungul unor riviere reuşite. Bineînţeles, mai devreme sau mai târziu, cercetaşii dvs. vor da de concurenţi cu care nu trebuie să vă certaţi neapărat; aici, ca în titlurile *Civilization*, diplomaţia şi comerţul pot fi tot atâtea forme de dispută cu popoarele străine. Cu toate acestea, Rick Goodman are grijă ca *Empire Earth* să nu devină un joc pentru domnişoare, luptele ocupându-vă o mare parte a timpului, cu precădere în epocile mai târzii. "Posibilităţile tactice s-au îmbunătăţit considerabil faţă de *Age of Empires*. Îndeosebi prin multitudinea de unităţi şi a capacităţilor acestora, dorim să oferim mai mult decât o producţie pe bandă rulantă de unităţi 08/15

Clever & Smart

Rick Goodman ştie ce vrea: succes. Am stat de vorbă cu genialul producător şi om de afaceri despre actualul său proiect, în birourile firmei sale, Stainless Steel, din înzăpezitul orăşel Cambridge din New England.

De ce ai părăsit în primăvara anului 1998 Studiourile Ensemble?
Nu am vrut să lucrez la o nouă variantă a lui *Age of Empires*, ci să dezvolt în continuare genul. Cu *Earth* se pare că suntem pe calea cea bună.

În ce constau diferenţele esenţiale dintre *Empire Earth* şi *Age of Empires*?
Nu ne limităm doar la o epocă, ci oferim întreaga istorie a omenirii, până în viitorul îndepărtat. Se garantează astfel satisfacţia eternă, cel puţin până la apariţia lui Empire Earth 2.

Nu este puţin prea mare intervalul de 500.000 ani?
Nu, nimeni nu e obligat să joace epocile primitive, dacă nu vrea. Fanii *C&C* se concentrează asupra ultimelor două epoci, fanii *Age of Empires* se luptă cu cavaleri şi catapulte.

Se vor descurca din prima fanii *Age of Empires* cu principiul jocului?
Cu siguranţă. Primi paşi sunt asemănători: procurarea materiilor prime, construirea clădirilor, cercetarea împrejurimilor. Există însă mult mai multe posibilităţi de a perfecţiona unităţile în cursul jocului.

De ce te-ai decis pentru o tehnologie 3D performantă?
3D este viitorul. Se pare că o grafică 2D nu mai are prea mult sens, nici chiar pentru genul strategiei. Controlul nu va deveni mai nesigur prin această tehnică, dimpotrivă: un zoom fără trepte asigură o reacţie mai promptă la evenimente, în caz de nevoie.

Ce importanţă revine modului multiplayer în *Empire Earth*?
Dăm ambelor moduri aproximativ aceeaşi importanţă. După cum ai văzut, reuşim deja să avem partide stabile în reţea şi vom perfecţiona acest lucru în paralel cu designul campaniilor şi al jocurilor individuale.

Mai există şi alte planuri pentru perioada următoare lansării lui *Empire Earth*?
Până să terminăm, va mai trece cel puţin un an. După aceea vom lucra la un CD cu misiuni şi vom pregăti material nou pentru milioanele de jucători *Empire Earth* pe Internet.





Rick Goodman vrea să trateze în mod egal modul single şi cel multiplayer.

şi măceluri în masă, la care câştigă acela care are cele mai multe blindate", ne explică Goodman.

Într-adevăr, băieţii de la Stainless Steel nu se zgârcesc la tipuri de unităţi. Aveţi la dispoziţie o ofertă bogată de luptători realizaţi excelent, vehicule şi civili. Puteţi dota fiecare vehicul mai bine, potrivit dezvoltării tehnice, exploatându-l astfel mai eficient. În epocile timpurii, oameni ai cavernelor se plimbă cu ciomege prin mlaştini, în epoca modernă aveţi muşchetari pe uscat, pe mări galioane, iar mai spre timpurile noastre Spitfire-urile execută atacuri asupra clădirilor inamice, în timp ce Mech-urile cotropesc pădurile. Pe lângă unităţile fără nume, vor exista şi câţiva eroi, care vor conferi jocului o amprentă personală. În prezenţa Reginei Elisabeta, a lui Julius Caesar sau a lui Napoleon, unităţile respective luptă mai motivate. Bineînţeles, personajele istorice nu participă activ la măcelul de pe câmpul de luptă. Momentan, programatorii şi realizatorii lucrează la conceperea unei animaţii de deces strict individualizate. Mişcările majorităţii figurilor, vapoarelor şi avioanelor sunt deja complet programate.

Tehnica 3D aflată la baza jocului mai necesită doar modificări minore. Deja de pe acum, suprafaţa mărilor sclipeşte în lumina soarelui, avioanele aruncă umbre impresionante, în timp real, şi vârfurile copacilor se leagănă în vânt. "Vrem să realizăm lumea jocului cât se poate de vie", afirmă Goodman şi ne atrage atenţia asupra ciclului zi - noapte, precum şi asupra diferitelor stări ale vremii, care, bineînţeles, au efecte asupra tacticii. Dacă pe timpul zilei un atac asupra unei anumite cetăţi eşuează, s-ar putea să reuşească în negura nopţii. Despre realizarea exactă a popoarelor, la ora actuală nu vă putem spune încă nimic, dar vă vom informa ritmic asupra stadiului realizării acestui titlu excepţional.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



COMMAND AND CONQUER! **Bătăliile se desfăşoară integral în timp real şi amintesc, mai ales în ultima epocă, de Command & Conquer de la Westwood.**

Countdown-ul colonizării a început

Vikingi, romani, mayaşi colonizează la întrecere cu "poporul întunecat"

■ PRODUCĂTOR **Blue Byte** ■ DISTRIBUŢIE **Blue Byte** ■ TERMEN DE APARIŢIE PLANIFICAT **Decembrie 2000** ■ ALTELE **Funcţie nouă de zoom, popoare noi**

PE SCURT

Ce apare mai întâi: *Anno 1503* sau *Settlers 4*? Din cercuri care de regulă sunt bine informate, a transpirat informaţia potivit căreia continuarea lui *Anno 1602* ar putea să apară în magazine doar la începutul lui 2001. Iar Settlers ar putea deveni jocul Crăciunului 2000. **Imaginile arată exact ca în *Settlers 3*.** Priviţi încă o dată cu atenţie. Grafica este mult mai detaliată şi pe deasupra are şi zoom. **Acuma-mi amintesc că mai am nevoie şi de un cadou de Paşte...** Iepuraşul de Paşte al PC Games recomandă ediţia tocmai apărută a *Settlers 3 Gold*. Ambalajul auriu reprezentativ conţine toate CD-urile suplimentare, plus cele mai bune hărţi editate.



GRIJA PENTRU DETALIU Fie că sunt figuri, clădiri sau peisaj, *Settlers 4* întrece cu mult calitatea grafică a precursorului, fapt evident mai ales la zooming-ul pozitiv. Aici vedeţi o mică secţiune a unei aşezări de vikingi.

Mission CD, extindere cu amazoni, Gold Edition - între timp, ar trebui să mişune chiar şi prin ultimul colţişor al lumii settlerii generaţiei a treia. De aceea în câteva luni apare a patra parte a epopeii *Settlers*, fapt din care nici Blue Byte nu mai face un secret încă din toamna lui 1999. PC Games vă prezintă acum primele imagini.

Trebuie să vă calmăm încă de la bun început: construire liniştită de aşezări, pregătirea meşteşugarilor şi a luptătorilor, cercetarea împrejurimilor, lupta cu duşmanii, exploatarea materiilor prime, pe scurt colonizare; principiul de joc care s-a impus de milioane de ori nu se va schimba cu nimic. Chiar dacă partea a patra mai perfecţionează tehnologia din *Settlers 3*, soluţia este o grafică complicată şi animaţii mai viguroase, nu în ultimul rând mulţumită noii funcţii de zoom, care poate executa oricare setare - de la colonialistul de mărimea ecranului până la harta întregii împrejurimi. Fiecăruia dintre cele trei popoare ale *Settlers 4* - romani, vikingi şi mayaşi - îi aparţin peste 50 de figuri şi mai mult de 40 de clădiri. Scopul principal al designerilor va fi ca triburile să nu se diferenţieze doar optic, ci şi din punct de vedere al puterilor şi slăbiciunilor acestora, dar ca rezultat final să fie totuşi la fel de "bune". În *Settlers 3*, de exemplu, egiptenii erau consideraţi constructori extraordinari, care însă au trebuit să zidească mai multe stânci decât concurenţa.

Bosul de la Blue Byte Thomas Hertzler promite: „Vom îmbunătăţi considerabil imaginea jocului."

Să nu credeţi că PC Games nu a avut nimic de obiectat la *Settlers 3*. Iată consecinţele: controlul se simplifică, comerţul capătă mai multă importanţă, iar colonizarea insulelor este înlesnită. De asemenea, se va găsi o soluţie inteligentă şi pentru obositoarea transformare a pionerilor în hamali şi soldaţi şi invers. La fel de limpede: după marele succes al chatroom-ului pentru fanii Settlers ai lui Blue Byte, modul multiplayer se îmbunătăţeşte încă o dată. Dar oare sunt suficiente toate acestea pentru a concura cu *Anno 1503* sau Cultures, cel mai nou proiect al producătorilor lui *Catan*? Cu siguranţă nu. Din acest motiv, Blue Byte anunţă noi surprize la megaexpoziţia E3 din SUA.



AMENINŢARE ÎNTUNECATĂ "Poporul întunecat" controlat de calculator ameninţă coloniştii.

Petra Maueröder
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Strategie pentru avansaţi

Întârzie în continuare jocul RTS, care este cel mai inovativ al anului

■ PRODUCĂTOR **Necunoscut** ■ DISTRIBUITOR **CDV Software** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Aprilie 2000** ■ ALTELE **Momentan, producătorii lucrează la modul multiplayer**

PE SCURT

Care sunt tipurile de arme?
Sudden Strike se concentrează exclusiv asupra luptelor de sol, cu blindate, artilerie şi infanterie. Forţele aeriene au doar rol de sprijin, atacând cu bombe.

Campaniile se bazează pe fapte istorice?
Nu. Veţi duce şi lupte fictive. De exemplu, va exista o misiune cu numele James R., în care veţi porni în Normandia cu un grup mic de soldaţi, pentru a salva un camarad aflat dincolo de liniile inamice. Tom Hanks nu va participa de această dată.



ATAC DE RACHETE **Temutele lansatoare de rachete dispun de o rază enormă de acţiune şi de o frecvenţă foarte mare de foc, dar nu sunt atât de precise ca artileria convenţională.**

O echipă rusească misterioasă de producători lucrează intens la finalizarea lui Sudden Strike. Pentru a scurta puţin perioada de aşteptare, am procurat ultima versiune de testare.

Probabil că nici un alt joc nu e aşteptat cu atâta nerăbdare de generalii PC ca *Sudden Strike*. RTS-ul din Răsărit, privit superficial, decurge asemănător lui *Command & Conquer* şi rudelor acestuia: în postură de comandant suprem al germanilor, ruşilor, americanilor sau englezilor, decideţi soarta trupelor pedestre, blindatelor şi artileriei dvs. Luptele se desfăşoară pe hărţi izometrice, care pot atinge proporţii uriaşe, mai ales în misiunile avansate. Veţi căuta zadarnic în Sudden Strike elemente tehnice cum sunt acceleratoare 3D sau efecte



Foto: Cinetext



CADOU DE RĂMAS BUN Infanteria a capturat o rafinărie, care a fost apărată de flak-uri de 88mm germane. Aceste arme au ajuns acum în mâinile noastre.

Panzer General meets Command & Conquer. Sudden Strike pune comandantul trupelor virtuale în faţa unor noi şi grele misiuni.



ATMOSFERĂ DE PLECARE Înaintea misiunilor, unităţile dvs. sunt pregătite de plecare.

spectaculoase de lumină: cadrele se prezintă într-un look retro 2D, dar sunt desenate cu grijă pentru detalii, iar căsuţele, căile ferate şi pădurile lor ne amintesc de peisajele unui circuit de trenuleţe. Împrejurimile nu sunt deloc statice. Toate clădirile, podurile şi peisajul în sine se pot distruge sau deteriora. Astfel, focul continuu al artileriei transformă în moloz frumoasele sate şi oraşe, în numai câteva minute. Grenadele şi bombele lasă cratere în urma lor, putând influenţa simţitor avansarea trupelor. Vehiculele distruse nu dispar pur şi simplu din imagine, ci rămân ca epave, deranjând şi ele avansarea unităţilor.

Din fericire, peisajul nu serveşte doar satisfacţiei optice; soldaţii se pot ascunde în case, surprinzând astfel blindatele din spate. Toate obiectele peisajului blochează linia de vedere a unităţilor, deci puteţi să vă folosiţi de caracteristicile topografice, pentru a vă deghiza oamenii.

Soldaţii şi vehiculele care populează câmpurile de luptă sunt obiecte bidimensionale, dar reprezentate extrem de detaliat, asemeni ambianţei. De exemplu, dacă găsiţi răgazul necesar, în timpul unei lupte puteţi urmări un infanterist plictisit cum îşi fumează ţigara.

În ce priveşte jocul în sine, producătorii au introdus noutăţi interesante. *Sudden Strike* combină iscusit elementele RTS-ului cu cele ale TBS-ului, realizând o nouă provocare pentru generalii ocazionali. Un rol important, de exemplu, revine întăririlor. Fiecare unitate de luptă are o dotare limitată de muniţie. Acest lucru ajunge în cazul blindatelor la administrarea separată a muniţiei pentru tun şi pentru MG-ul de la bord. Nimic nu e mai inutil decât o armă neîncărcată. Acest vechi



■ SAVING PRIVATE RYAN
Una din campaniile din Sudden Strike dă posibilitatea de a juca debarcarea aliaţilor în Normandia.



ÎNTĂRIRI În timp ce paraşutiştii americani plutesc în jos, blindate speciale atacă cu lansatoarele de flăcări clădirile ocupate de infanteria germană.

Mic glosar de blindate

Monştrii de oţel joacă un rol central în Sudden Stike. În funcţie de perioada din război în care se desfăşoară luptele, vă stau la dispoziţie diferite blindate, mai mult sau mai puţin avansate. Regula de fier este următoarea: "Cu cât mai modern, cu atât mai bine dotat".



Pz Kpfw VI Tiger!

Uriaşul tigru a fost mai bine dotat şi mai blindat decât toate blindatele aliaţilor, dar datorită greutăţii enorme şi consumului ridicat de motorină se deplasa destul de încet şi dispunea de o rază de acţiune relativ mică. Primul an de producţie a fost 1942. În total s-au construi aproximativ 1.350 bucăţi.

Echipaj: 5 Oameni
Dotare: un tun de 88 mm şi 3 MG-uri
Muniţie: cca. 90 focuri de tun
Viteză maximă: 38 km/h (pe stradă)/ 20 km/h (pe tern accidentat)

Pz Kpfw V Panther

Cel mai cunoscut tanc al celui de al doilea război mondial şi, alături de rusescul T-34, cel mai bun tanc de greutate medie a acestui conflict. Panther dispune de o combinaţie excelentă de putzere de foc şi mobilitate. Introdus în anul 1943, până la sfârşitul războiului s-au produs 5.500 de bucăţi.

Echipaj: 5 Oameni
Dotare: Un tun de 75 mm şi MG-uri
Muniţie: 85 focuri pentru tun
Viteză maximă: 47 km/h (pe stradă)/ 24 km/h (pe teren accidentat)

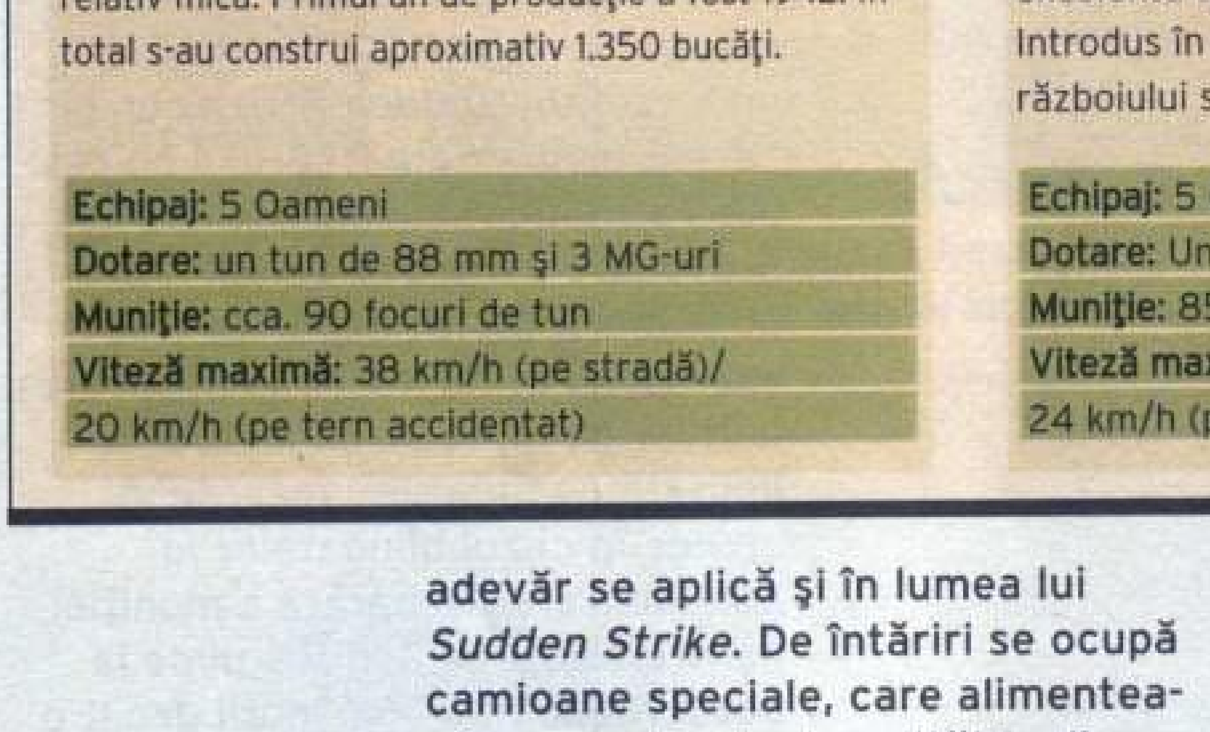
SU-85 Jagdpanzer

SU-85 este de fapt o armă independentă, care a avut o singură sarcină: distrugerea blindatelor inamice. Contrar armelor convenţionale, nu dispune de o nacelă de foc rotitoare. Lipsa unui MG la bord îl face sensibil pe rusescul SU-85 la atacurile de infanterie.

Echipaj: 6 Oameni
Dotare: Un tun de 8 mm
Muniţie: 48 focuri
Viteză maximă: 55 km/h (pe stradă)/ 28 km/h (pe teren accidentat)

adevăr se aplică şi în lumea lui *Sudden Strike*. De întăriri se ocupă camioane speciale, care alimentează cu muniţie toate unităţile din apropierea lor. Bineînţeles, aceste vehicule de aprovizionare, care sunt responsabile şi pentru construcţia pontoanelor şi blocadelor anti-tanc, nu sunt prea rezistente şi devin astfel o pradă uşoară pentru soldaţii şi blindatele inamice, dacă nu sunt escortate. Pierderea vehiculelor de aprovizionare este foarte gravă, deoarece astfel va trebui să vă descurcaţi cu unităţile cu care aţi început lupta. Construcţia bazelor, producţia noilor unităţi şi managementul resurselor nici nu intră în discuţie la *Sudden Strike*. Singurele întăriri pe care le puteţi cere vin din aer, sub forma paraşutiştilor sau a unor atacuri aer - sol.

Încă şi mai nefolositor decât un tun fără muniţie e unul fără servanţi. Fiecare dintre tunurile din joc - artilerie, antitanc sau flak - poate fi dotat cu maximum doi soldaţi. Dacă unul din aceştia este ucis, unitatea poate continua focul, dar nu se mai poate deplasa fără ajutor străin. Dacă moare şi cel de-al doilea tunar, arma tace, până o veţi dota cu un nou echipaj. Ţintaşii vă uşurează doar parţial viaţa. Unităţile anti-tun şi anti-aeriene atacă individual ţintele adversare. Artileria nu trage decât la indicaţiile dvs., trebuie să daţi ordin pentru fiecare grenadă aruncată. Fiindcă artileria grea poate trage mult mai departe decât poate recunoaşte, sunteţi obligat să trimiteţi vehicule de cercetare, pentru a exploata raza mare de acţiune a acestor arme. Unităţile rapide au o rază de vizibilitate enormă şi identifică pentru dvs. aglomerările de trupe, pe care le puteţi apoi decima de la distanţă cu grenade sau bombardiere.



MOLOZ **După o luptă încinsă pentru acest sat deplorabil, din majoritatea caselor n-au mai rămas decât ruine.**



PE LA SPATE **Germanii au oprit marşul americanilor.**

Versiunea de testare a lui *Sudden Strike* promite ca jocul final să devină un adevărat hit. Deşi controlul unor lupte de amploare cere exerciţiu, prin sistemul iscusit de luptă şi de aprovizionare jocul vă pune în faţa unor noi şi neobişnuite provocări.

Sascha Gliss
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Un cadou pentru şoferii înrăiţi

În a doua parte a seriei de curse puteţi goni pe străzile londoneze şi pe cele din San Francisco.

■ PRODUCĂTOR **Angel Studios** ■ DISTRIBUŢIE **Microsoft** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim.3/2000** ■ ALTELE **Urmarea celui mai original joc de curse - pe lângă Driver al anului 1999**

PE SCURT

De ce au fost alese Londra şi San Francisco?
După aglomeraţia postmodernă de zgârie-nori care e Chicago, producătorii au dorit să pună la dispoziţia piloţilor de raliu peisaje istorice, cu străzi şi mai înguste.

Ce se poate face când circulaţia se blochează în faţa Palatului Buckingham?
Se coboară pur şi simplu în sistemul de metrou londonez şi se continuă drumul pe şine, dacă nu cumva în tunel tocmai se află un metrou.



DĂ-I BĂTAIE PE SCĂRILE RULANTE! In San Francisco sunt o mulţime de scurtături, chiar dacă nu prea sănătoase pentru amortizoare.



STRĂZILE DIN SAN FRANCISCO În frumosul oraş de lângă Pacific, unele dâmburi sunt mai abrupte decât o pistă de schi.

Se pare că producătorii au luat în seamă doleanţele de îmbunătăţire referitoare la Midtown Madness-ul din anul trecut. Pentru partea a doua s-au anunţat câteva inovaţii promiţătoare.

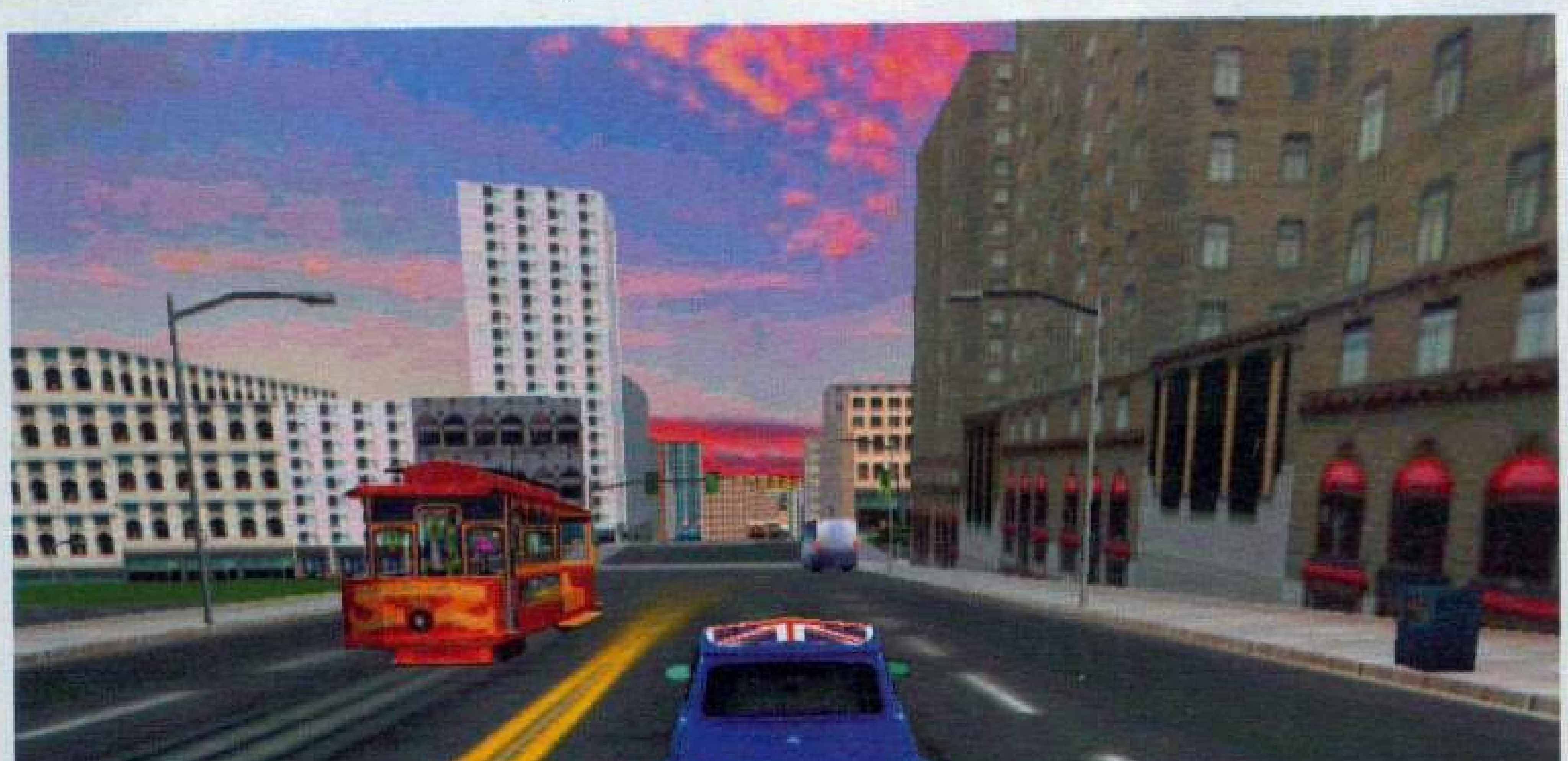
Midtown Madness a avut o prezentare elegantă, oferind o imagine convingătoare a culiselor oraşului Chicago şi un comportament realist la conducerea vehiculelor disponibile. Totuşi, jocului îi lipsea un impuls veritabil, căci puţinele moduri de conducere nu asigurau o satisfacţie de lungă durată. La urmaşul său nu s-au schimbat multe în ce priveşte grafica, dar îl veţi putea alege dintr-un număr mai mare de modele de maşini pe cel mai potrivit, pentru a bate cu el străzile Londrei sau colinele din San Francisco. Celor două moduri cunoscute de joc li se mai adaugă încă două: într-unul veţi avea posibilitatea de a vă angaja ca şofer de taxi la Academia de Taxi din Londra, dovedind că aveţi în degetul mic toate străzile oraşului. Asemănător este şi modul Hollywood: în San Francisco intraţi în rolul unui stuntman şi o goniţi prin oraşul de lângă Pacific, urmărit de o echipă de filmare.

Producătorii încă se mai gândesc dacă vor introduce în joc şi misiuni a la Driver, pentru a spori motivaţia pe termen lung a jucătorului.

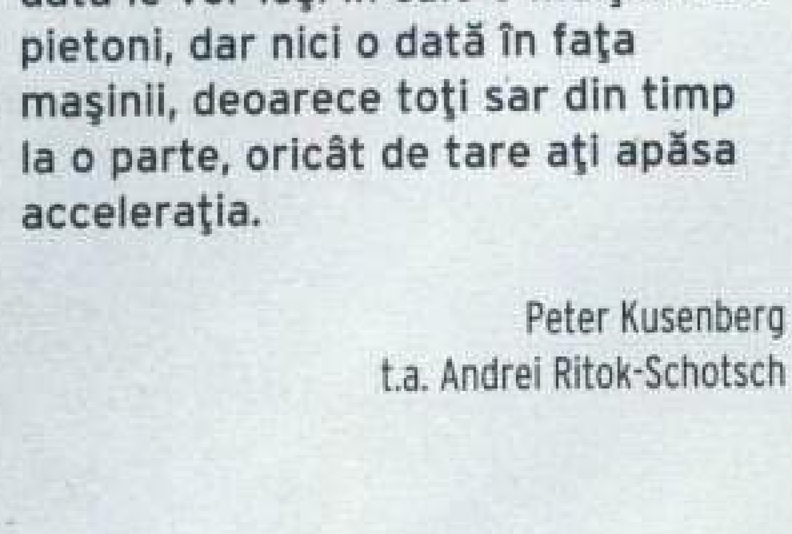
Prin reţea se preconizează curse la fel de palpitante ca în *Midtown Madness*, iar legăturile cu serverele au fost simţitor îmbunătăţite.

Bineînţeles, afirmă Microsoft, jucătorii vor avea din nou posibilitatea de a porni pe cont propriu în cunoaşterea oraşului. Şi de această dată le vor ieşi în cale o mulţime de pietoni, dar nici o dată în faţa maşinii, deoarece toţi sar din timp la o parte, oricât de tare aţi apăsa acceleraţia.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



SWINGING LONDON Ca în prima parte, oraşele vor fi foarte vii, fapt care de această dată devine o componentă esenţială a principiului de joc.



MANIACII SUNT MAI RAPIZI După câteva accidente, maşina nu mai arată ca în vitrine.

Lipsit total de remuşcări

Fie pe jos, fie la volan, combaterea criminalităţii poate fi un lucru care te prinde.

■ PRODUCĂTOR **Digital Anvil** ■ DISTRIBUŢIE **Microsoft** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim.4/2000** ■ ALTELE **Mixaj între acţiune şi curse à la Interstate '82**

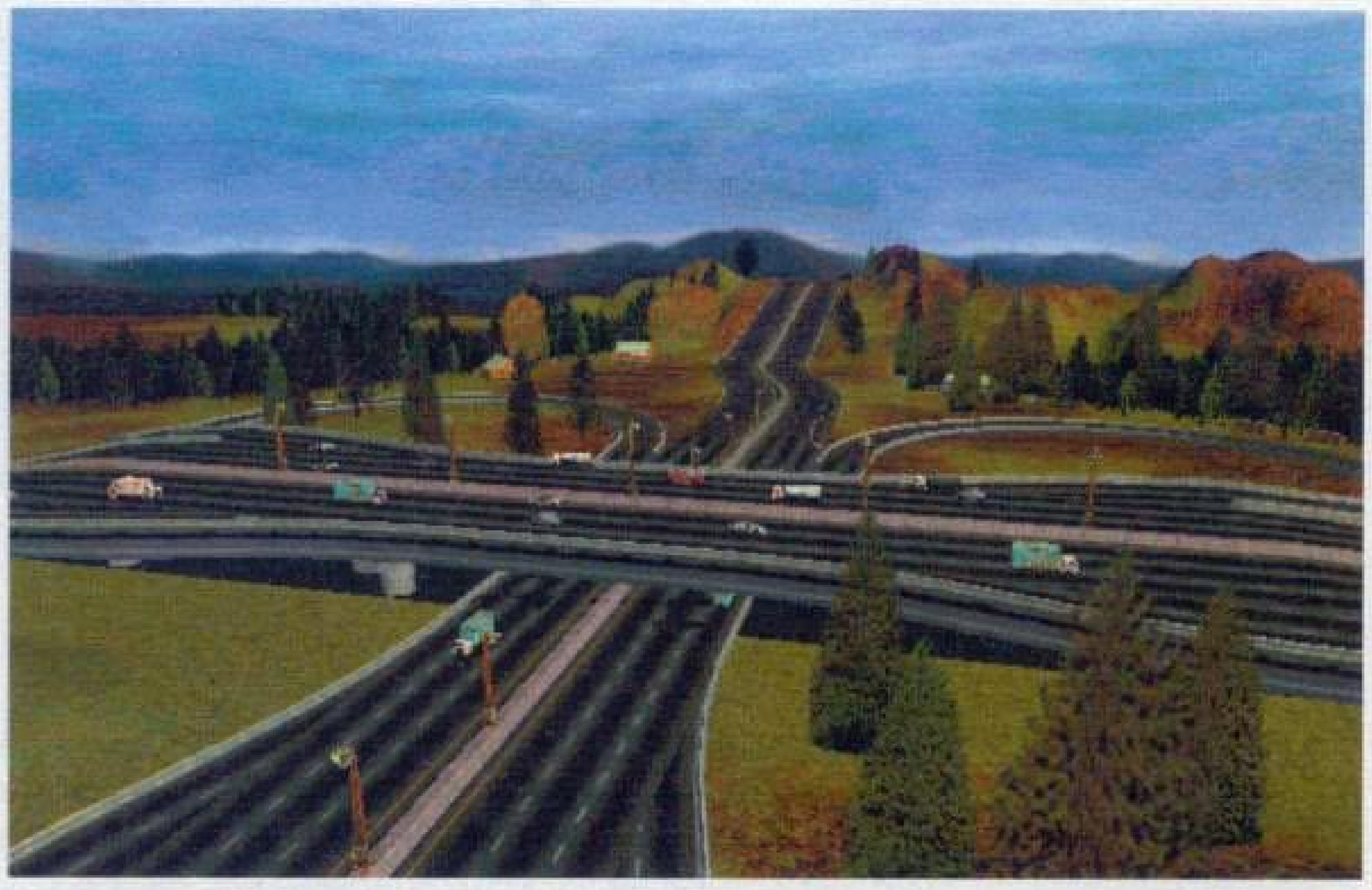
PE SCURT

Prin ce diferă Loose Cannon de Interstate '82?
Costumele colorate ale răufăcătorilor din Interstate '82 nici nu se pot compara cu eleganţa costumului de ucigaş al lui Ashe.

Digital Anvil? Nu cum-va tocmai lucrează la...
Exact, la legendarul Freelancer. Producătorul-şef de la Anvil nu are nimic de-a face cu Loose Cannon, însă a însoţit realizarea lui Staarlancer (vezi avanpremiera din numărul curent).

O mână pe volan, cealaltă pe mânerul Magnumului 44, ambele picioare pe pedala de acceleraţie. Aşa îşi începe eroul cariera în *Loose Cannon*, ca terminator în mlaştina crimei organizate care s-a extins în America anului 2016.

Ashe este un mercenar care îşi câştigă existenţa fiind mandatat de poliţie să mai rărească pleava locală, aflată sub conducerea boss-ului Bishop. Faţă de colegii lui din genul ego-shooterelor, acest erou are un avantaj decisiv: în desfăşurarea misiunilor sale, poate apela la o caroserie mobilă - termen fără îndoială eufemistic, deoarece Ashe goneşte cu bolizi superdotaţi prin Downtown Chicago sau South Central L.A., fără grija



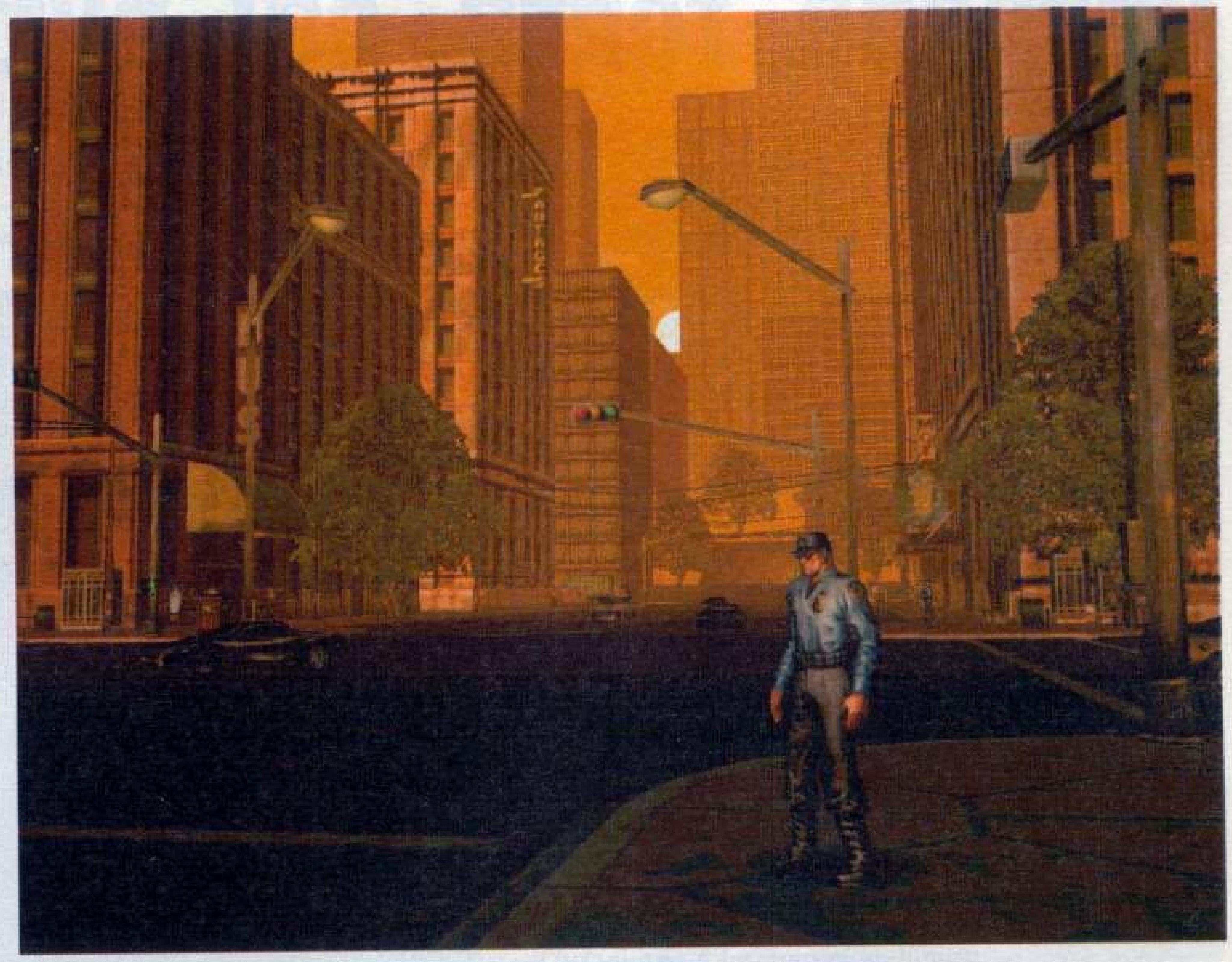
VIZIBILITATE LA DISTANŢĂ Puteţi alege din cinci perspective diferite de cameră. Aici vedeţi o intersecţie de autostrăzi din apropierea unei metropole americane.



■ LUMINILE METROPOLEI
Criminalitatea nu vă întâmpină doar pe străzile New York-ului.

unor obstacole enervante, ca maşini parcate, reguli de circulaţie sau lunetişti. Dacă îşi distruge maşina, pur şi simplu îşi procură una nouă: fie că şi-o achiziţionează din banii câştigaţi cu atâta trudă, fie confiscă prima maşină bună ce îi iese în cale şi se volatilizează cu ea. Desigur, eroului nu-i lipsesc ocaziile de a câştiga bani pentru a deveni posesor pe cale legală a unui vehicul, a unor arme mai bune sau dotări suplimentare. Pentru fiecare misiune încheiată cu succes, primeşte drept răsplată o sumă mai mică sau mai mare, în funcţie de numărul boabelor albastre de fasole care vuiesc pe lângă urechile lui Ashe.

Cine afirmă că conceptul jocului seamănă cu *Interstate '82* de la Activision are perfectă dreptate. *Loose Cannon* este în primul rând un action adventure, în care eroul poate îndeplini misiunea atât pe picioarele proprii, cât şi la volanul unei maşini aerodinamice. Totuşi, jocul diferă de încă actualul titlu al lui Activision în câteva puncte importante. Mai întâi, producătorii de la Digital Anvil şi-au imaginat un scenariu captivant, care evoluează treptat şi prezintă surprize pe parcursul jocului. Prietenele şi prietenii scenelor palpitante de acţiune vor avea la dispoziţie circa 20 de misiuni, iar indicaţiile acestora vor fi foarte variat realizate. Coordonatorul de proiect, Tony Zurovec, care contribuie deja de ani de zile la realizarea popularei serii *Ultima* a lui Richard Garriott, ne-a povestit amănunte despre diferitele misiuni: "La un moment dat, Ashe trebuie să pătrundă într-o fortăreaţă din pustiul american. În drum spre aceasta, au loc urmăriri spectaculoase şi schimburi încinse de foc. Nu ajungi viu în tabăra inamicului decât dacă te furişezi şi îţi găseşti un ascunziş potrivit."



APUS DE SOARE Eroul se poate deplasa şi pe jos prin jungla periculoasă a metropolelor. Fără vehicul, drumul va dura mai mult, însă eroul va da cu siguranţă peste persoane interesante.

De asemenea, *Loose Cannon* diferă foarte mult din punct de vedere tehnic de *Interstate '82*. Zuvorec şi echipa lui s-au ocupat în special de amănuntele care insuflă unui joc de PC viaţa virtuală. Pietonii, accidentele soldate cu stricăciuni vizibile pe maşină, precum şi o reprezentare bogată în detalii a oraşului vor asigura atmosfera corespunzătoare. Mulţumită unui sistem de animaţie sofisticat, figurile nu se mişcă asemenea unor roboţi prin străzile New York-ului, ci aproape ca oameni în carne şi oase. Dacă scenele de acţiune ale celorlalte misiuni vor fi la fel de palpitante ca salvarea ostaticilor, prezentată presei, *Loose Cannon* va fi cu siguranţă o distracţie palpitantă, atât în modul single, cât şi în cel multiplayer.

Aici sunt satisfăcute atât necesităţile gangsterilor GTA-2, cât şi ale şoferilor de ocazie şi prietenilor turbulentelor action adventures.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



VIAŢA LINIŞTITĂ DE LA ŢARĂ Unele misiuni îl scot pe Ashe din gălăgia oraşelor în aparent idilica provincie americană.



PRIETEN ŞI AJUTOR Atât timp cât nu-i provocaţi pe poliţişti şi nu vă faceţi de cap, păzitorii legii sunt de partea dvs.

Porsche, forţă, cai-putere

EA uneşte o grafică splendidă, moduri inovative de joc, motivaţie pe termen lung şi o dinamică realistă

■ PRODUCĂTOR **EA Canada** ■ DISTRIBUŢIE **Electronic Arts** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Martie 2000** ■ ALTELE **Un joc de referinţă, cu numeroase noutăţi**

PE SCURT

Cum se comportă maşina de această dată?
Realistic, dar nu exagerat de pretenţioasă.
În fiecare an apare un nou *Need for Speed*. E *Porsche* mai mult decât un update?
Da. Cele două moduri de joc sunt în sine înnoiri ce pot imprima o direcţie.
Ce e atât de palpitant?
Pe de o parte, intraţi în rolul unui pilot de testare şi trebuie să preluaţi misiuni ca în Driver. Pe de altă parte, e vorba de o carieră de peste 50 de ani, care conţine un sistem economic complex.

Atâta motivaţie la un loc nu am fi aşteptat de la Electronic Arts. Need for Speed: Porsche uneşte în sfârşit calităţile primei părţi legendare cu o acţiune inspirată din Driver şi un mod motivant de carieră.

Ca-n vis, soarele străluceşte, traseul prin pădurile din sudul Franţei este uscat, rezervorul e plin şi mecanismul bine lubrifiat. În spatele nostru bârâie cei şase cilindri ai motorului Boxer 991, în faţă noastră se întind lungi kilometri, prezentând curbe strâmte, având porţiuni rapide şi pante drastice. Şoferii Porsche care s-au adunat aici nu au decât un singur scop fiecare: să ajungă primul de la punctul A la punctul B. Între A şi B vă aşteaptă însă nenumărate obstacole - şoferi stângaci, care cu maşina lor încremenită nu fac decât să împiedice înaintarea dvs. Totuşi, îndată ce se aude semnalul de pornire, şase şoferi de Porsche bagă într-a-ntâia, eliberează ambreiajul şi o gonesc acompaniaţi de geamătul motoarelor printr-un peisaj unic de idilă forestieră. Norocos este cel care are un volan şi nu trebuie să ia curbele cu bolidul de mai multe sute de cai-putere folosind tastatura. Tastatură? Uitasem. Nu am vrut să vă vorbim despre cum îşi petrec redactorii noştri timpul liber. În loc de asta, am primit o primă versiune testabilă a lui *Need for Speed: Porsche*, care ne-a cucerit instantaneu.

În cea de-a cincea parte a seriei de succes *Need for Speed*,



FĂ-ŢI LOC! **În curse puteţi alege între maşini asemănătoare sau un grup amestecat de vehicule Porsche ale ultimilor 50 de ani.**



■ CURBE AC DE PĂR
Participă atât nou-nouţul 996 Turbo, cât şi oldtimer-ul 365 sau GT-ul.

producătorii au luat-o pe o cale nouă, în pofida criticilor. În locul maşinilor de lux ca Ferrari sau Lamborghini, pe care le introducea în părţile anterioare, în *Need for Speed: Porsche* nu şi-au găsit aici locul decât produsele Porsche. În afară de asta, palpitantele urmăriri cu maşinile poliţiei din modul single player au fost eliminate, pentru a face loc pentru două moduri noi. Modul Evolution vă duce în anii '50 şi vă pune câteva miare în mână, pentru a vă cumpăra o maşină. Cu aceasta trebuie să participaţi la curse, să câştigaţi premii în bani, să investiţi banii câştigaţi în maşini noi şi reparaţii şi aşa mai departe. În jurul acestora, jocul simulează o întreagă lume economică, cu inflaţie, căderi de preţuri şi competiţie liberă. Astfel puteţi specula pe care dintre maşini vreţi să le păstraţi, pentru a deţine cândva un oldtimer valoros, cu care să faceţi mulţi bani. Şi comerţul cu piese de schimb şi motoare se supune echilibrului cerere - ofertă, pentru a nu plictisi jucătorul în cei peste 50 de ani simulaţi.



MAŞINA MEA MERGE ŞI FĂRĂ PĂDURE. E adevărat, dar cu pădurea e mult mai frumos, după cum ne dovedeşte şi acest traseu detaliat. Împreună cu legendarul 356, drumul vă poartă prin peisaje fascinante.

Al doilea mod nou se numeşte Factory Drive şi vă încredinţează rolul unui pilot de testare la Porsche. Pentru a fi luat în echipă, trebuie să treceţi înainte o serie de teste care amintesc de jocul Driver. Cerinţele cresc constant şi se întind de la un simplu slalom până la rotiri de 360 de grade între câteva jaloane. Bineînţeles, sunteţi presaţi şi de o limită de timp. Dacă aţi avut succes, vă aşteaptă noi misiuni, care în parte par a fi împrumutate din Driver.

De exemplu, trebuie să livraţi o maşină nou-nouţă la un client, fără ca aceasta să sufere nici măcar o zgârietură cât de mică. Şi asta într-un timp limitat şi fără a fi prins de poliţie. Varietatea este asigurată pe deplin, căci deja în misiunea următoare presa pretenţioasă de specialitate se vrea impresionată de calităţile unui nou model. Pentru asta, jucătorul trebuie să gonească ca un dement pe pista de testare.

Modurile single player, cu curse rapide pe trasee la alegere, şi modul knock-out, cunoscute de la

Jocul simulează o completă lume economică, cu inflaţie, căderi de preţ şi liberă competiţie.

precursori, au fost preluate neschimbate. În modul knock-out, un grup de maşini porneşte în mai multe curse, fiind eliminat de fiecare dată ultimul de la sosire. Bineînţeles, acest rol trebuie să-l lăsaţi unui concurent, pentru a deveni în final gloriosul câştigător. Oferta de trasee pentru toate modurile este vastă, variată şi dotată cu grade variabile de dificultate. Unele trasee sunt rapide, cu curbe lungi şi surprize puţine. Altele dispun de curbe ascuţite, dificile, trecători strâmte şi serpentine periculoase. Există şi scurtături, dar acestea nu-i ajută decât pe cei care stăpânesc foarte bine maşina pe etapele mai pretenţioase. Adevăraţii cunoscători dintre fanii de curse apreciază



CE LIMITĂ DE VITEZĂ? Ecologiştii nu ar fi prea liniştiţi dacă ar şti că şoferii de Porsche nu iau piciorul de pe acceleraţie nici măcar la puncte de control ca acesta.


ROMANTIC Nu lăsaţi ca detaliile clădirilor să vă distragă atenţia. Pe străzile înguste se fac uşor accidente.



CASCADE Deja înaintea curbei, cascada se anunţă cu un murmur puternic. Maşina rămâne însă uscată de fiecare dată. EA, atenţie, asta se mai poate schimba!



EFECT DE TREPIDAŢIE Dacă maşina trece peste scândurile podului, în structura internă armătura începe să vibreze.



TUNING Puteţi face tot ce vă doreşte inima. Atenţie însă: durata de viaţă a componentelor scade astfel semnificativ!



ÎMBARCAT Interiorul maşinilor poate fi admirat cu ajutorul mouse-ului.

în continuare designul traseelor din primul *Need for Speed* ca fiind cel mai reuşit. Din fericire, EA a revenit la conceptele vechi şi a gândit nouă circuite ca trasee deschise şi doar trei ca trasee închise. Traseele deschise de drum sunt atât de lungi, încât solicită foarte multă concentrare din partea şoferului şi ascund tot timpul surprize noi. Printre altele, traseele trec prin Auvergne, Monte Carlo şi pe autostrăzi germane.

Chiar şi cel mai bun şofer îşi va izbi măcar o dată maşina de un copac, i se va sparge o roată sau i se va zgâria caroseria. Banii câştigaţi amarnic trebuie atunci investiţi în reparaţii, căci pagubele de la maşină se manifestă şi în capacităţile acesteia. Producătorii de la Electronic Arts au reuşit pentru prima dată să realizeze un model realist de pagube, care trece dincolo de simplele modificări cosmetice pe care le avea precursorul. De asemenea, producătorii au reuşit să convingă proprietarii licenţei din Zuffenhausen că un 991 Turbo mototolit nu înseamnă o pată pe prestigiul firmei. Până acum, firme ca Ferrari sau Jaguar se împotriveau vehement ca produsele lor să sufere avarii într-un joc. Felul suveran de a vedea lucrurile al lui Porsche este o bucurie pentru jucător, doar aşa având sens numeroasele posibilităţi de tuning. Ca în realitate, a forţa capacităţile maşinii nu e întotdeauna cea mai bună idee. Un turbo mai puternic nu rezistă la atâtea escapade ca un model de serie. Dar dacă aveţi posibilităţi financiare corespunzătoare, puteţi încerca fără reţinere toate modelele, cu cele mai noi componente.

Marea cheltuială pe care Electronic Arts a investit-o în cercetare pare să fi meritat. Cu toate că versiunea pe care am primit-o pentru testare nu cuprindea încă toate modelele, diferenţele dintre un Porsche 356 şi actualul 911 4x4 sunt eclatante. Începând cu roţile în derapaj ale oldtimer-ului şi până la comportamentul perfect pe şosea al lui 911, senzaţia este reală. Chiar şi diferenţele zgomotului de aprindere şi sunetelor de motor au fost înregistrate separat. Astfel, fiecare maşină sună altfel. Pe lângă asta, în interiorul maşinii avem un sunet diferit faţă de cel din perspectiva urmăritorului, căci inginerii de sunet de la EA au prevăzut cu microfoane atât interiorul, cât şi exteriorul fiecărui model. Singurele slăbiciuni ale versiunii de testare ţin de comportamentul piloţilor controlaţi de computer şi capacităţile graficii. Din punct de vedere optic, Need for Speed: Porsche s-ar putea să impună standarde noi, viteza însă lasă încă de dorit. Producătorii spun că le este cunoscută această deficienţă şi promit că o vor elimina până la publicarea jocului. Ceea ce înseamnă că la *Need for Speed: Porsche* ne putem aştepta la cerinţe hardware mai mari decât la precursor.

Se pare că a meritat investiţia făcută de Electronic Arts în cercetare.

Florian Stangl
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



CURBE REUŞITE Comportamentul maşinii este mai realist decât la precursori, dar până la lansarea jocului încă se mai finisează.

Un rap cu pantofi de oţel

Tehnica modernă nu este totul. Producătorii şi-au trecut acest principiu în cartea de muncă.

■ PRODUCĂTOR **Angel Studios** ■ DISTRIBUŢIE **Mircrosoft** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim.2/2001** ■ ALTELE **O continuare opulentă din punct de vedere grafic a jocului RTS**

PE SCURT

Ce este un Mech?
Coloşii de 100 tone nu au nimic în comun cu computerele firmei Apple. E vorba de nişte roboţi de luptă din oţel, care se deplasează pe două picioare.

Cum se poate controla un asemenea mecanism?
În capul colosului se află un echipaj care stă toată ziua la poveşti despre avantajele terenurilor 3D în jocurile de strategie pe PC, cel puţin până nu apare vreun duşman prin împrejurimi.

Ce este BattleTech™?
Firma FASA face o avere cu licenţa Universului Battle TechTM. *Mech Warrior* şi *Mech Commander* se desfăşoară de asemenea în acest univers.



CINE SE JOACĂ CU FOCUL Luptele generează efecte impunătoare de lumini, care concurează uşor cu Mech Warrior 4.



BINE OCHIT Mech-urile dvs. pot fi dotate cu diferite sisteme de armament, reuşind astfel să ţintiţi cu precizie şi de la distanţe mari.

O clonă C&C se maturizează: în prima parte, elementul de tactică se limitase la apăsarea continuă a tastei de foc. Producătorii modernizează acum acest principiu de joc.

Producătorul-şef Mitch Gitelman exclamă: "Uite, acum sare totul în aer!" Pe ecran tocmai explodase o bază inamică, pe care Keith a atacat-o cu o jumătate de duzină de roboţi de luptă. Entuziasmul omului este de înţeles. *Mech Commander 2* are într-adevăr mai mult de oferit decât mediocrul său precursor. Noutatea cea mai evidentă este grafica 3D, deloc mai prejos faţă de jocul de acţiune *MechWarrior 4*, care a fost prezentat la standul din vecini, la expoziţia Microsoft Gamestock din acest an. Ca în *Earth 2150*, va fi posibilă o utilizare flexibilă a hărţii, un zoom simplu şi modificarea împrejmuirilor.

Mech-urile vor incendia cu tunurile laser sau cu lansatoarele de rachete tufişurile şi copacii, când nu le vor transforma de-a dreptul în scobitori.

Jucătorii cu real simţ tactic vor integra mai mult peisajul în strategie, folosind dâmburile şi stâncile ca ascunzători. În timpul luptelor în timp real, aveţi posibilitatea de a lua arme de la adversari şi de a le utiliza în scopuri proprii. În timpul campaniei, al cărei istoric încă nu se cunoaşte, trebuie să ajungeţi cu cât mai puţine pierderi la misiunea următoare. Altfel decât în *Metal Fatigue*, asemănător din punct de vedere al jocului, în *Mech Commander 2* veţi avea posibilitatea de a folosi în continuare pentru misiunile următoare Mech-urile realizate cu detalii minuţioase.

Confruntarea va fi şi în reţea o reală satisfacţie, lucru de care se va îngriji multitudinea de variante de joc, printre care, şi un mod cooperativ.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



MICROCOSMOS Prin umbre în timp real, figuri bogate în poligoane şi multe detalii, lumea jocului pare mult mai vie decât în prima parte a seriei, a cărei peisaje sufereau de sărăcia vegetaţiei.



AVEAM UN BRAŢ Ca în Metal Fatigue, Mech-urile dvs. pot pierde din corp.

Diablo, fereşte-te!

Va reuşi în cele din urmă Dungeon Siege de la Microsoft să detroneze actuala referinţă a genului RPG?

■ PRODUCĂTOR **Gas Powered Games** ■ DISTRIBUŢIE **Microsoft** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim.1/2001** ■ ALTELE **Un Action-RPG excelând prin grafică, cu o poveste fabuloasă**

PE SCURT

Unde îşi vor depozita jucătorii lucrurile adunate pe parcursul jocului?
În *Diablo şi consorţii săi* asta lucrurile se adună în gentuţele magice din palton. În *Dungeon Siege* se utilizează hamali.

Cum se trece dintr-o fază în alta?
Contrar lui Diablo, nu trebuie să folosiţi portale, ci coborâţi pur şi simplu pe o scară. Această etapă nu este acompaniată nici măcar de o imagine de încărcare, ce ar putea să vă enerveze.



■ **DEASUPRA PRĂPĂSTIILOR ADÂNCI** Luptele se desfăşoară pe fundaluri care-ţi taie respiraţia. Aici e un pod din uriaşul masiv muntos.

Oare va face faţă Diablo 2 unei asemenea provocări? În domeniul tehnicii, Dungeon Siege e cu siguranţă cu un pas înainte.



NICI UNUL NU-I ION Krug: o rasă deosebit de periculoasă, cu care veţi avea de furcă.

Plimbarea prin temniţe şi luptele împotriva creaturilor malefice ţintuiesc jucătorul zile, săptămâni sau chiar luni în faţa monitorului. Anul acesta, la expoziţia Microsoft s-a prezentat literalmente o delicatesă a acestui principiu de joc, care creează dependenţă.

Păianjenii ăştia-s peste tot! Şi în *Dungeon Siege* aceste creaturi nepoftite apar la fiecare răscruce de drumuri. În lumea temniţelor mişună alături de schelete dotate cu ciomege şi scorpioni de mărimea unui cărucior din supermarket. Sună ca într-un program TV a la *Satanica*, dar ajunge o privire scurtă asupra lui Dungeon Siege pentru a alunga temerile de acest gen. Echipa producătorului lui *Total Annihilator*, Chris Taylor, nu are ca scop realizarea unei variante a lui *Diablo*. Dimpotrivă, produce un mixaj de genuri excelent din punct de vedere tehnic, cu un story palpitant, un control bine conceput şi cu multe elemente comice. Jocul este un RPG adevărat, căci la început definiţi un personaj pe care îl trimiteţi spre o aventură. Însă evoluţia personajului dvs. va avea o importanţă mai mică decât luptele care vă aşteaptă. Ca în legendarul *Diablo*, veţi fi ameninţat la fiecare pas de creaturi sălbatice, care vă atacă în haită eroul principal. Dar fiindcă puteţi lua până la zece personaje în echipa dvs. de aventurieri, obstacole de netrecut nu vor exista, nici chiar sub forma unor monştri uriaşi cu opt capete şi tentacule groase cât trunchiul unui copac. Dacă totuşi unul din eroii dvs. cade la pământ, nu e nici pe departe pierdut, ci doar incon-ştient, câtă vreme nu primeşte de la vreun coleg o licoare vindecătoare.

Această recuperare a unui erou slăbit decurge la fel de simplu ca oricare altă acţiune. Chris Taylor a fost foarte atent ca fluenţa jocului să fie afectată cât se poate de puţin. Veţi căutaţi zadarnic meniuri obositoare. Suprafeţele de control cu portretele figurilor respective le găsiţi pe marginea stângă a imaginii. Un clic pe imaginea magicianului, şi deja acesta este activat pentru a fi alimentat cu comenzi noi, fără ca în acest timp



COASTE USCATE Aceşti domni înfometaţi nu trebuie subapreciaţi.



O MARE DE LUMINI Figurile detaliate şi efectele de lumină reuşite sunt impresionante.



DO YOU REALLY WANNA HURT ME? În timpul luptei, puteţi să vă împărţiţi grupul şi să daţi fiecărui membru sarcini diferite. De asemenea, se pot defini grupuri individuale, ca în genul RTS.

să pierdeţi din ochi acţiunea din lumea fantastică. De asemenea, figurilor li se pot da comenzi pe termen lung sau, ca în RTS-uri, puteţi defini grupurile de luptă. Mouse-ul se poate folosi şi pentru a mări harta prin zoom sau pentru a o roti. Enervantele imagini de încărcare au fost eliminate complet, fapt pentru care Taylor este foarte mândru, pentru că jucătorul se poate adânci ore întregi în joc, fără nici o întrerupere.

Dacă grupuleţul de eroi intră într-o fază nouă, nu apare ca printr-o minune într-o altă temniţă, ci pur şi simplu coboară pe scări. La asemenea treceri dintr-una din cele 15 regiuni într-o temniţă, vă satisface cu siguranţă grafica excelentă, care va impresiona şi ochiul jucătorilor foarte pretenţioşi. Mai ales stâncile abrupte, treptele, clădirile cu mai multe nivele şi cimitirele părăsite sunt concepute foarte plastic şi fac ca multe ego-shootere să pară învechite din punct de vedere optic. Sunt foarte reuşite şi animaţiile figurilor, realizate cu multă dăruire, şi detalii ca reflexiile de pe lama sabiei sau rănile dobândite după un duel mai încins. Toate acestea contribuie foarte mult la crearea impresiei de basm. Un mod multiplayer va face posibil ca până la zece jucători să cerceteze minunata şi atractiva lume, împreună sau ca adversari.

Un principiu simplu de joc – însă o mulţime de idei noi: aici lucrează într-adevăr minţi creative.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



ÎNAINTE MARŞ Când jucătorul intră în pasajul următor, nu e deranjat de imaginile de încărcare a noii faze.



CU BULGĂRI DE ZĂPADĂ Şi în imensa lume fantastică a lui Dungeon Siege ninge şi e frig. Ţara gheţurilor este una din cele peste douăzeci de regiuni.

Nu mai lipsesc decât pipiţele

Sezonul competiţional începe, dar favoritul întârzie: GP 3 va începe campionatul abia în vară

■ PRODUCĂTOR **MicroProse** ■ DISTRIBUŢIE **Hasbro Interactive** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim.2/2000** ■ ALTELE **Licenţă oficială a sezonului de Formula 1 din 1998**

PE SCURT

***Grand Prix 3* este ultimul răcnet în materie de simulatoare de curse?**
Nu, deoarece acum se lucrează la încă două jocuri, în continuarea acestuia.

Jocul nu cumva trebuia să apară deja anul trecut?
Aşa se sconta, dar MicroProse nu a avansat nici un termen oficial de apariţie: GP3 mai aşteaptă până la finalizare.

După părerea experţilor de simulatoare, *Formula 1 99* a lui Psygnosis a fost o investiţie proastă, iar *Formula 1 2000* de la Electronic Arts pare mai degrabă un joc de curse supraîncărcat de acţiune. Mult aşteptatul *Grand Prix 3* ar putea însemna ieşirea din această catastrofă a simulatoarelor.

Geoff Crammond este o adevărată minune a PR-ului. Puţini sunt designerii care au reuşit să-şi facă un astfel de nume în materie de software de amuzament. Cu clasicul *Sentinel* pentru Commodore 64, Geoff Crammond ne-a dovedit capacităţile de programator, iar cu jocurile BBC *Aviator* şi *Revs* simţul pe care-l are pentru simulatoare. *Stunt Car Racer* realizat pentru Atari ST l-a adaptat pentru PC, punându-şi astfel bazele reputaţiei de expert al jocurilor de curse. Imediat după aceea a apărut *F1 Grand Prix*, care a fascinat sute de mii de jucători, iar *Grand Prix 2*, realizat în 1996,



Crammond nu are încredere în cifre. Unele simulatoare de curse, deşi matematic perfecte, totuşi nu pot fi jucate.



DIN PERSPECTIVA ŞOFERULUI Perspectiva şoferului, care de regulă este destul de dificilă, este recomandabilă la Grand Prix 3. Vă simţiţi imediat ca în propria maşină şi puteţi stabili exact viteza.



■ MEGAPIXEL
Numeroşii pixeli probabil că nu vor mai fi vizibili în versiunea de lansare, căci hardware-ul grafic le va netezi muchiile.

rămâne încă un standard la care se raportează graficile şi feeling-ul de conducere a jocurilor.

După patru ani lungi de aşteptare, a sosit în sfârşit momentul: a treia parte a legendei de Formula 1 stă în poziţia de start şi va apărea probabil încă în prima parte a actualului sezon de Formula 1. La expoziţia de jocuri din anul acesta am putut să ne convingem de calitatea jocului, iar întrebărilor noastre le-a răspuns coordonatorul de proiect, John Cook. Acesta, care se autoapreciază drept "manager rău", este responsabil pentru coordonarea diferitelor sarcini şi a programatorilor, pe când Geoff Crammond, ca şef al proiectului, stabileşte scopul în mare şi concepe părţile mai ample ale programului. "Fiecare ştim că vrem să facem simulatorul perfect de Formula 1, spune Cook. Deci fiecare face cum ştie mai bine. Graficianul încearcă să deseneze vehicule fotorealiste, programatorul engine-ului le dă o umbră cât mai plauzibilă, iar matematicianul are grijă ca jucătorul să poată circula cu ele ca şi cu o maşină adevărată." Conform aşteptărilor, *Grand Prix 3* arată splendid şi sună mai bine decât oricare transmisie live. Versiunea timpurie beta a făcut şi din punct de vedere al comportamentului la conducere o impresie convingătoare. "Nu facem greşeala de a ne baza pe simple cifre, declară Cook. Există multe simulatoare care, din punct de vedere matematic sunt perfecte, dar nu pot fi jucate deloc."

Pentru ca *Grand Prix 3* să nu împărtăşească aceeaşi soartă, Geoff Crammond face în fiecare zi o plimbare cu respectiva versiune actuală. Atâta timp cât el nu este mulţumit, sutele de parametri ale fiecărui tip de vehicul sunt modificate pas cu pas. "Trebuie să simţi într-adevăr senzaţia pe care o ai când şezi într-o maşină. Trebuie să simţi acceleraţia, denivelările şi toate celelalte forţe care acţionează asupra unui şofer adevărat. Astfel de senzaţii nu sunt date de cifrele corecte. De aceea pentru un joc PC nu se poate insista asupra valorilor



LUMINĂ STRĂLUCITOARE Se renunţă la detalii neimportante, cum e de pildă faţa pilotului. Capacităţile de procesare sunt utilizate pentru realizarea efectelor de lumină şi umbră.



MUCHII COLŢOASE Muchiile de pe marginea umbrei sunt vizibile, căci programatorii au dezactivat anti-aliasing-ul, din motive de testare.



LUPTA PENTRU POZIŢIE IA-ul şoferilor este numai meritul lui Geoff Crammonds. Luptele realiste sunt posibile chiar şi pe pistele înguste din Monaco.

măsurate, până nu va exista un fotoliu force feedback." Geoff Crammon a făcut astfel din primele două jocuri Grand Prix cele mai reuşite de acest tip. De această dată, o importanţă semnificativă va avea strategia boxelor şi mecanicii, care dau jucătorului senzaţia că se află în mijlocul acţiunii.

Stilul de lucru al lui Crammond are însă şi un dezavantaj grav: perioada de realizare. MicroProse a trebuit mai întâi să programeze un engine de fizică, care să poată prelucra toate valorile măsurate, pe care echipa le-a primit de la FIA şi de la diferitele echipe de Formula 1. Abia apoi valorile au putut fi modificate, astfel încât pe PC să rezulte un model credibil de conducere. Deoarece acest proces îndelungat încă nu e încheiat, celelalte părţi ale jocului nu pot fi realizate. Din acest motiv, există un singur circuit - Monaco, restul de 15 urmând să fie concepute abia în lunile următoare.

Numeroasele valori măsurate de către echipe trebuie modificate de nenumărate ori în cursele de testare, pentru a realiza un model realist de conducere.

Un alt motiv al întârzierii lui *Grand Prix 3* sunt negocierile cu FIA. Asemenea tuturor producătorilor de simulatoare Formula 1 care trebuie să apară în anul acesta, nici MicroProse nu are încă un contract legal de licenţă. Până când nu se vor clarifica care detalii ale sezonului '98 vor fi cumpărate de Bernie Ecclestone, care din ele pot fi negociate exclusiv şi la care va trebui să se renunţe, din motive financiare, lucrările la Grand Prix 3 avansează foarte încet. La urma urmei, nimeni nu vrea să ajungă să constate că toţi aceşti ani de producţie au fost în zadar.

Harald Wagner
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



ASFALT DUR Grand Prix 3 simulează chiar şi denivelările de pe marginea pistei.



CEAŢA GROAZEI Dacă vedeţi aşa ceva, vizitaţi repede box-ul.



ARHITECTURĂ SIMPLĂ Cu toate că graficele clădirilor se bazează pe fotografii, acestea par nişte cutii de pantofi. MicroProse a promis îmbunătăţiri radicale, care să înviorreze grafica.

Deathmatch în înălţimile văzduhului

Cu un avion supradotat cu arme şi cu cântecul pe buze, zborul e de două ori mai plăcut.

■ PRODUCĂTOR **Zipper Interactive** ■ DISTRIBUŢIE **Microsoft** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim.3/2000** ■ ALTELE **Acţiune de luptă aeriană, cu o grafică impresionantă**

PE SCURT

De ce nu au făcut producătorii un simulator din *Crimson Skies*?
Deoarece designerul-şef John C. Howard nu a vrut ca jucătorul să adoarmă în faţa PC-ului.

După ce s-a orientat echipa programatorilor?
Nu s-au luat după *Red Baron*, asemănător tematic, ci mai degrabă după vechile filme cu avioane al căror protagonist este eroul hollywoodian Cary Grant.

Trebuie să citesc manuale groase pentru a putea face faţă în joc?
Crimson Skies nu va fi un *Falcon 5.0*, ci un joc haios cu împuşcături, adică mai degrabă o provocare pentru jucătorii de *Half Life* decât pentru cumpărătorii lui *Flight Simulator 2000 Professional*.

După criza economică mondială, în America s-a-ntins anarhia. Escrocii, aventurierii şi desperados se pot întâlni cu toţii în spaţiul aerian.

Scenariul lui *Crimson Skies* aduce jucătorul în America de după crashul bursier din 1929. Aventurierii şi poliţiştii duri luptă până la sânge, şi asta în aer, căci reţelele de drumuri şi de cale ferată nu se mai pot utiliza de mult.

Deoarece în America de Nord nu există o ordine unitară a statului, persoanele private şi organizaţiile comerciale sunt nevoite să apeleze la ajutorul unor profesionişti, căci în absenţa unei gărzi corespunzătoare nici un transport de mărfuri sau de persoane nu mai este în siguranţă. Convoaiele sunt abordate cu mare apetit de către bande înrăite. Printre sarcinile jucătorului se numără aducerea la îndeplinire, cu un avion agil, a două duzini de misiuni, ce-l călăuzesc prin state ca Utah, California sau pe coasta răsăriteană a Americii. Într-o misiune deja realizată, jucătorul trebuie, de exemplu, să escorteze din Utah mormoni evadaţi, urmăriţi de escadrile ucigaşe de emigranţi. Dacă reuşiţi să conduceţi cu succes un transport la destinaţie, sunteţi răsplătiţi cu medalii şi o secvenţă intermediară.

Altfel decât simulatoarele obişnuite, ca *Red Baron 2*, *Crimson Skies* se va impune pe de o parte prin scenele captivante de acţiune, iaar pe de alta prin story-ul original. Acesta i-a impresionat deja pe fanii jocului de masă care poartă acelaşi nume.

Echipa producătorilor a reuşit să introducă acţiunea într-un joc PC care dovedeşte stil şi imaginaţie mai ales prin reprezentarea figurilor sale. În loc să trageţi aiurea, ca un pistolar amator, intraţi de fiecare dată în rolul unui tip cool, cu o biografie elegantă.

Tehnica utilizată este de prima clasă şi nu ne prezintă doar peisaje variate, ci şi texturi bogate în detalii. Avioanele de vânătoare, cum ar fi Hughes Bloodhawk, dispun de arme suplimentare, care asigură putere sporită de foc şi explozii spectaculoase pe măsură. Luptele aeriene din timpul misiunilor sau a deathmatch-urilor din reţea sunt acompaniate de o coloană sonoră adecvată anilor '30.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

În acest joc se îndeplinesc cele mai minunate vise ale eroilor.



STAR PREŢ DE DOUĂ SECUNDE Puteţi zbura printre literele ce compun uriaşul panou Hollywood, iar apoi gusta un pahar în compania Oliviei de Havilland, pe riviera din Santa Monica.



ZEPPELIN Asemenea legendarului Hindenburg, şi aici unele dirijabile sunt distruse, în urma atacurilor piraţilor văzduhului.



DEPĂŞIREA VITEZEI PERMISE În rolul pilotului Nathan Zachary, îi pedepsiţi pe răufăcători, iar în acest scop puteţi încălca liniştit regulamentul aviaţiei.

Dragoste la prima muşcătură

Impuls de şoc: Dansul vampirilor de la Nihilistic reînvie toate tehnicile RPG-ului

■ PRODUCĂTOR **Nihilistic Software** ■ DISTRIBUŢIE **Activision** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Aprilie 2000** ■ ALTELE **Mod multiplayer revoluţionar**

PE SCURT

***Vampire* se bazează pe o licenţă oficială?**
Da. *The Masquerade* apare pe hârtie ca RPG al White Wolf. Informaţii suplimentare la www.white-wolf.com

Cu ce filme se aseamănă jocul?
În prima jumătate, cu filmele clasice despre Dracula, iar în a doua cu producţiile stilate, ca *Blade*.

Vampirii, domnitorii bizari ai nopţii. În opera de groază a lui Nihilistic vă luptaţi prin hrube întunecate şi trăiţi întâmplări cu care *Ultima 9* nu poate concura, din punctul de vedere al cantităţii. Mulţumită unei idei multiplayer geniale, dinţişorii vampirilor stabilesc standarde noi.

În esenţă, *The Masquerade* este un PRG comun, cu un erou principal şi diferiţi însoţitori, însă mult mai bun. Specialul constă în echilibrul care trebuie să-i facă dependenţi atât pe cunoscători, cât şi pe începători. Disputele pline de acţiune cer forţă şi reacţii bune ca în clasicul *Diablo*. Monştri inteligenţi, de dimensiunile blocurilor şi cu capacităţi speciale de vampiri, ridică luptele la un nivel mai ridicat. De exemplu, prin telepatie puteţi transforma figurile în marionete. Prin control şi accesibilitate, *Vampire* ar putea atrage şi jucătorii altor genuri. Chiar dacă ar vrea să muşte de frumuseţea pe care o văd în imaginile trepidante din *Ultima 9*, acestea nu apar - un factor important după ce aţi jucat o dată *Ultima 9*. Pe deasupra, jocul prezintă o bogăţie de faţete care vă impresionează iar şi iar, până la sfârşitul jocului. Pe scurt, dansul de computer al vampirilor lasă la o parte toate punctele negative ale concurenţilor şi-şi prezintă toate avantajele. În rubrica noastră specială, Modul Storyteller, vă spunem de ce credem că acest joc este o lucrare de căpătâi în branşă.

Mai întâi însă ceva despre povestirea de bază, amestec de Highlander şi Dracula. Prejudecăţile, după cum se ştie, sunt omeneşti. Însă dacă de la un moment la altul deveniţi ţinta apropiaţilor dvs., este ca o lovitură în stomac. Cristof, personajul principal, face această constatare după ce a fost degustat



Foto: Cinetext

de un întreg grup de vampiri. La început, transformarea decurge neobservată, doar zgârieturile şi urmele de dinţi dau motive de îngrijorare. Apoi însă apare setea aceea specifică, cu pofta pentru gâtul gol al femeilor şi vene pulsante. După cum ni s-a spus, vampirii sunt răi din temelie. În timp ce Cristof se gândeşte la această teză, coboară cu atenţie într-o societate străină a bântuitorilor nocturni, dirijat de dvs.

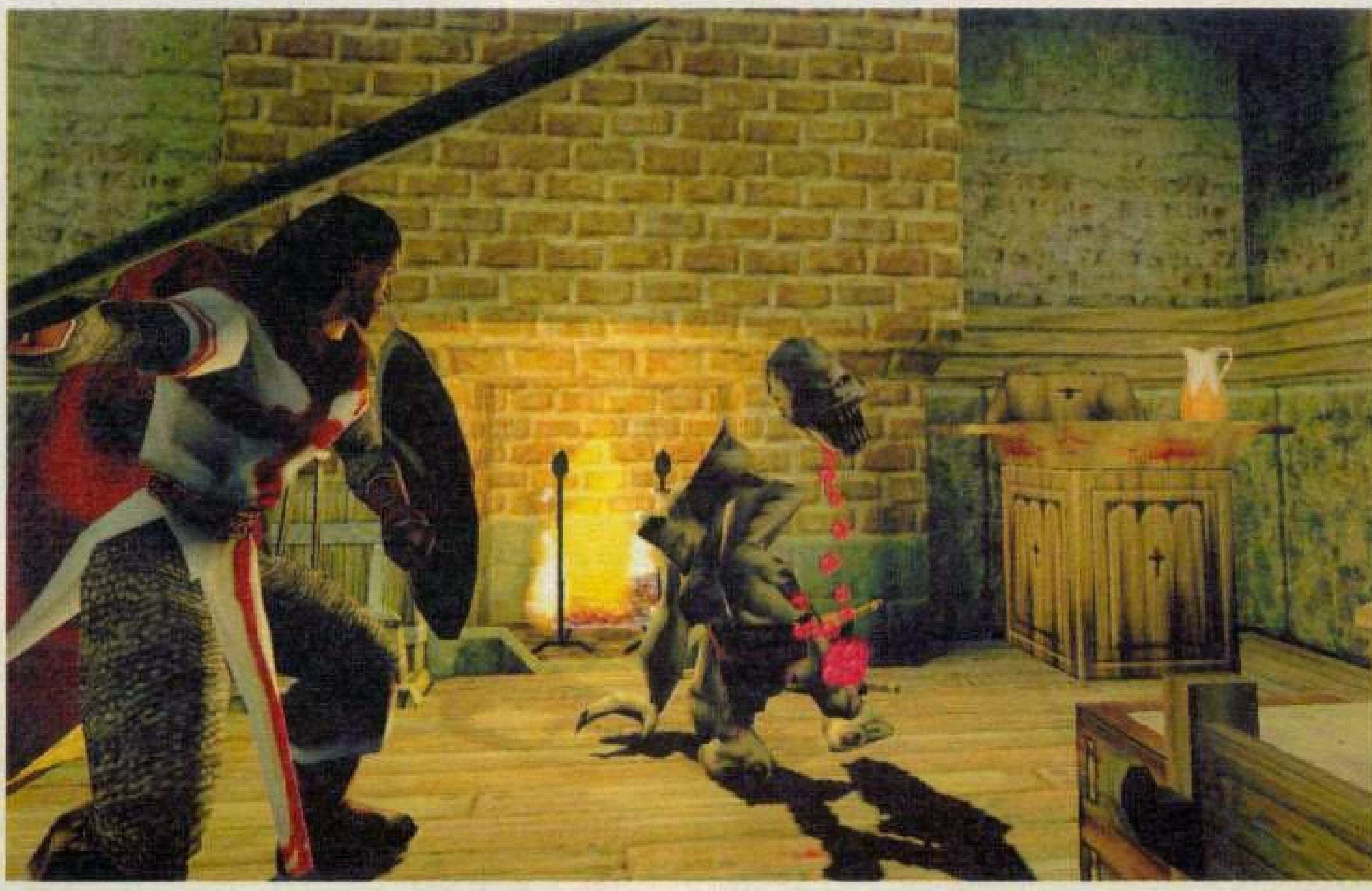
Har Domnului, nu trebuie să studiaţi versiunea pe hârtie a jocului pentru a vă putea descurca la început. Diferiţi mentori vampiri o iau metodic pentru a vă face lumea de sub cerul înstelat mai cunoscută. Prin această bântuie de exemplu clanuri întunecate, cu un plan de subjugare a omenirii. Pe de altă parte, aici locuiesc familii care utilizează deghizarea şi ascunzişurile, pentru a fi lăsate pur

■ MUŞCAŢI CU POFTĂ!
Dacă nu faceţi acest lucru, în Vampire veţi întâmpina dificultăţi.



Modul story-teller

Libertatea povestirii şi a jocului care ia naştere prin modul story-teller este inovativă. Totul pare posibil şi permis, nerămânând practic nimic interzis.



Siguranţa
Cine se teme de multitudinea noilor posibilităţi, poate începe cu două moduri multiplayer inofensive sau să se întânească cu prietenii la o vânătoare a demonilor.



Genialul
Asemenea lui Goethe, puteţi crea povestiri proprii, pe care să le aplicaţi, şi chiar secvenţe intermediare, dialoguri, mistere şi obstacole proprii pentru armata de eroi. Pe Internet, romanul dvs. poate fi trăit şi de alţii.



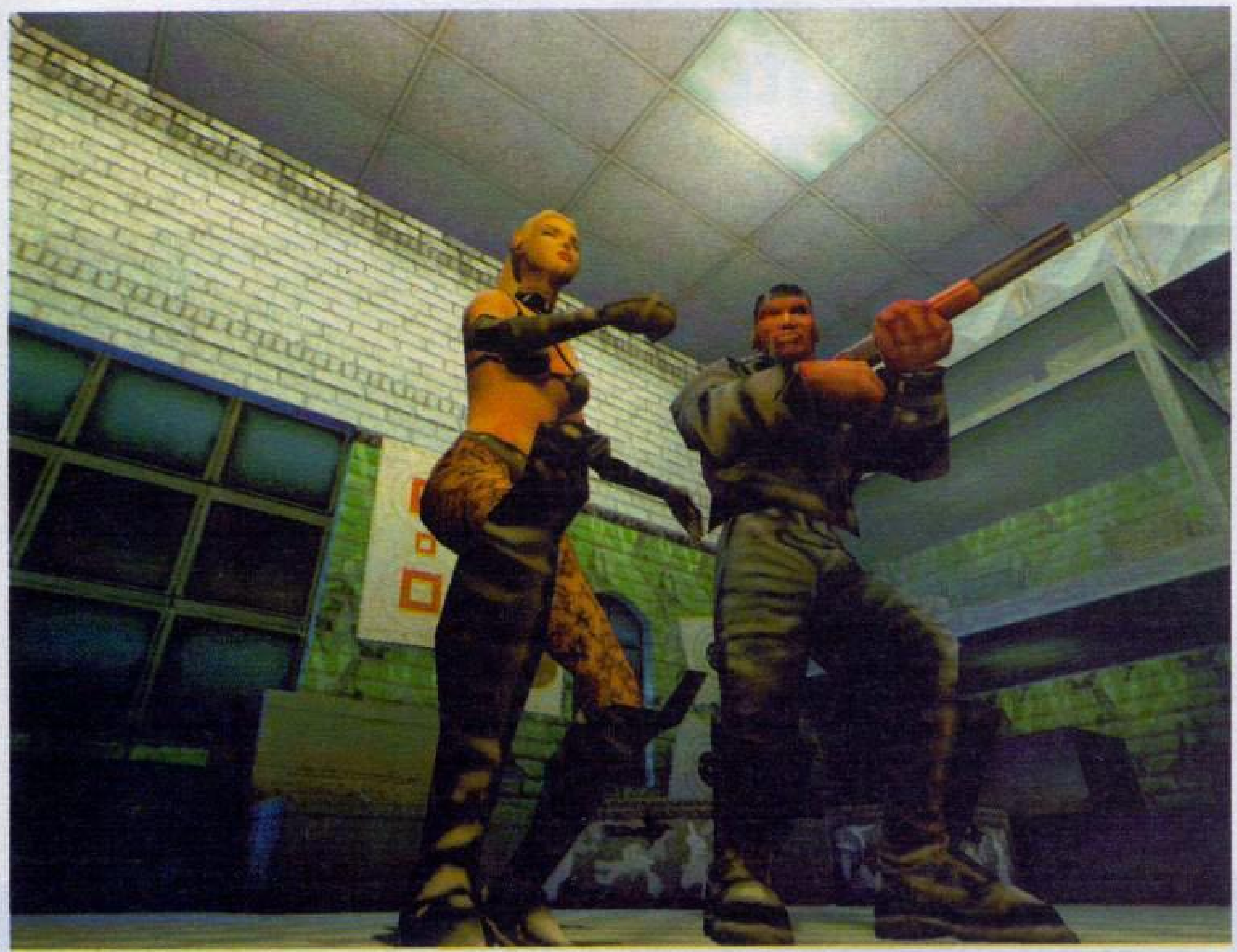
Elementarul
Cu ajutorul editorului, puteţi utiliza clădiri, străzi, surse de lumină, monştri, obiecte de mobilier şi alte obiecte din banca de date sau puteţi să le creaţi pe ale dvs.



Un alt pas
Încă în timpul unui joc puteţi manipula totul. Dacă doriţi să creaţi un efect de şoc, puteţi să vă dotaţi o figură din Evul Mediu cu armele secolului 20, de exemplu cu un lansator de flăcări.



Detaliile
Dacă doriţi, puteţi prelua controlul asupra oricărei figuri, de pildă să vă alăturaţi ca hangiu unei trupe de aventurieri. De altfel, eroii vi-i urmăriţi cu o cameră plutitoare.



WALK ON THE WILD SIDE După ce lenevește 900 de ani, Christof apare în New York-ul de azi, cu toate calitățile sale șarmante ca pampgun-uri, gunoaie arzând și vampiri gangsteri care dansează rap.



BOLTA DE STELE Câteva doze de bere date pe gât, după care se poate filosofa.

Deoarece engine-ul poate procesa mai multe umbre în același timp, culisele sunt pline de umbre teribil de reale.

și simplu în pace, sau creaturi scârboase locuind retrase în pădure. Singurul lucru pe care aceste creaturi le au în comun este dependența de conservele de sânge. Căci dacă un vampir nu și-a luat doza de sânge, sare chiar și la gâtul celor mai apropiați prieteni. Sloganul jocului, "Suntem animale, pentru a nu deveni animale", se manifestă pe neașteptate în story-ul imprevizibil și vă aduce repede la Bredouille. La autoflagelare vă amenință acțiuni necontrolabile, iar dacă exagerați activitățile de vampir, Christof își pierde orice scrupul și devine un junkie fără suflet.

De aceea în primele capitole trebuie să vă plimbați mult, pentru a primi niște răspunsuri precise. După ce idealuri să se orienteze figura dvs.? Ce să faceți cu veșnicia? Viața lui Christof primește un sens și un scop abia când dragostea lui secretă, o călugăriță cu adevărat sexy, este răpită. Pentru a o regăsi, începeți o călătorie prin orașele medievale Praga și Viena. Apoi, după o pauză de 900 de ani, vă plimbați cu o pușcă sau un MG pe străzile metropolelor de azi, New York și Londra. În același timp, se schimbă bineînțeles și partenerii dvs. de contact. Unde la început ați găsit meșteri cocoșați, acum veți fi întâmpinați de hackeri îmbrăcați în pas cu moda, în costume de lac și piele. Etapele acțiunii sunt marcate cu discuții multiple choice, precum și de secvențe intermediare. Cel târziu aici vă da seama câtă trudă au investit producătorii în modelarea mimicii. Sincronizarea buzelor și mișcarea umană a figurilor este aproape perfectă.

După cum am amintit mai sus, pentru Nihilistic a fost importantă utilizarea simplă a programului - un clic, o acțiune. Christof înțelege conținutul comenzilor dvs. în funcție de situația respectivă. Dacă pe sol găsește zale, acesta o ridică. Dacă găsește o armă la negustor, o ia și plătește pentru ea. Ochi în ochi cu creaturile nopții prost dispuse, se pregătește pentru atac, iar dacă vede un prieten trece în modul de taclale. Sistemul funcționează fără erori. Combinațiile de săritură, manevrele de evitare în stilul action adventure, ca în *Ultima 9*, nu țin de repertoriu. Există două tipuri de lovituri. Acestea trebuie să fie suficiente și sunt suficiente. Mult mai multă activitate cer însă cele 65 de discipline ale vampirilor, care pot fi satisfăcute cu formule magice și pot fi dobândite pas cu pas. Materia primă și materia instinctului este sângele uman. Un exemplu: vampirii pot deveni invizibili, pot arunca cu mingi de foc, pot chema entități protectoare, își pot scurta reflexele sau pot manipula alte creaturi. Pentru a putea aplica repede toate acestea, aveți posibilitatea de a vă configura tastele de funcții.

În mod logic, luptele rămân preocuparea principală în Vampire. Din când în când, mai trebuie soluționate mistere sau evitate capcane. Deși cărările acțiunii ajung câteodată la dimensiunile unui TIR, situația nu devine niciodată haotică. Și asta



ANTRENAMENTUL DEGETELOR Peste modelele de schelet, engine-ul își așterne texturile. Răsplata sunt mișcările realiste. Specimenul din stânga, de exemplu, dă neliniștit din degete.



■ PRIVEŞTE-MĂ ÎN OCHI! Simţiţi pasiunea dorinţei? În mişcare, aceasta pare mult mai înspăimântătoare.

mulţumită controlului, care contribuie la simplificarea orientării: perspectiva persoanei a treia este setarea de bază, ea putând fi rotită liber în jurul personajului. Pentru a roti camera, trebuie să atingeţi cu indicatorul mouse-ului marginea ecranului. Atâta tot. Dacă vă e de folos, mai puteţi trece prin intermediul tastei Alt în perspectiva proprie, de exemplu pentru a studia în detaliu



DIABOLIC În pivniţele înguste, vampirii trebuie să măcelărească la fel de mult ca exorciştii din jocul lui Blizzard.

nişte indicii de pe perete.

Jocul are un singur minus în ce priveşte grafica: distanţa de vedere nu este tocmai copleşitoare. Cu toate că lumea nopţii la proporţii respectabile, aceasta este încărcată doar pas cu pas în memorie. Altfel, Nihilistic le demonstrează specialiştilor de trepidaţii de la Origin că frumuseţile nu trebuie să se bâlbâie, atâta timp cât sunt programate curat. Şi se pare că americanii se pricep şi la film: mulţumită efectelor pricepute de lumină, în regatul vampirilor apar nenumărate locuri îngrozitoare. Ce e o încăpere neagră faţă de o cameră unde umbre crestate fug de-a lungul pereţilor? Pe deasupra, animaţiile de vampiri au un aer foarte personal, cum ar fi ştersul buzelor după ce Christof s-a alimentat de la o cetăţeancă crocantă. O face aproape erotic. La fel de reale par oraşele cu texturile lor detaliate. Labirinturi înguste şi încâlcite de străduţe predomină în Praga, iar New York-ul este străbătut de străzi paralele de-a lungul zgârie-norilor. În Evul Mediu se aude tropot de cal, în epoca



HIPNOTIZAREA ŞARPELUI Nici chiar fachirii nu ar fi relaxaţi într-o asemenea situaţie.

modernă se aude murmurul, forfota oarşelor. Şi în ambele epoci luna trece printr-o mare fantastică, strălucind de stele. Înscenarea întrece chiar şi unele filme.

Între noi fie vorba, Christof va fi parţial activ şi ziua. Ca australienii bătuţi de gaura de ozon, acesta trebuie să sară de la o umbră la alta - una dintre multele surprize din parcursul jocului.

Daniel Ch. Kreiss
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Popoare antice, tehnică modernă

Age of Empires şi în 3D: în Praetorians conduceţi romani, galezi şi egipteni, în lupte încinse.

■ PRODUCĂTOR **Pyro Studios** ■ DISTRIBUŢIE **Eidos** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim.1/2001** ■ ALTELE **Perspective 3D spectaculoase**

PE SCURT

Ce sunt praetorians? Garda personală a împăratului roman şi a conducătorilor armatelor era formată din pretorieni, în engleză praetorians.

Pyro Studios... mi se pare cunoscut... Nu e de mirare. Spaniolii au realizat *Commandos*.

Cu Praetorians, se pare că Pyro Studios (Commandos) face exact lucrul potrivit, cu toate că toate jocurile de strategie în 3D au eşuat: cel puţin nu trebuie să vă luptaţi jumătate din joc cu manevrarea perspectivei, care la fiecare rotire nu aduce decât confuzii de genul unde sunt de fapt.



■ 3D-ROMAN Acest soldat vine direct din grafica 3D a jocului. Urmăriţi detaliile.

Reacţia copleşitoare a publicului l-a făcut pe creatorul lui *Commandos*, Javier Perez, să facă o declaraţie aproape de o scuză: "Numai pentru realizarea tehnologiei am avut nevoie de peste 14 luni." Acestea fiind zise, a lăsat camera să coboare de la 1.000 de metri spre pământ. Dacă la început se vedea un peisaj minunat din Toscana, cu un castel roman, treptat se puteau recunoaşte primele grupări care se apropiau cu turnuri de atac. Apropiindu-se mai mult, se puteau vedea feţele soldaţilor şi blazoanele de pe scuturile acestora. Când arcaşii îşi întind arcurile şi săgeţile taie aerul, când stâncile catapultelor izbesc pereţii groşi, când sosesc imensele corăbii cu întăriri, graniţa dintre film monumental şi joc de strategie dispare.

Din cele trei popoare - romani, galezi, egipteni - rezultă trei campanii în regiunile respective. Cele 16 misiuni se desfăşoară exclusiv pe teren solid; lupte pe mare nu sunt prevăzute. Veţi lupta pe teren italienesc la fel ca pe nisipul african, când va fi vorba despre cucerirea sau apărarea unei cetăţi, sau dacă însoţiţi un centurion într-o zonă mai periculoasă. În locul soldaţilor individuali, veţi controla trupe întregi, care se selectază cu două clic-uri de mouse, pentru a fi trimise la destinaţie. E atât de simplu încât orice jucător *Command & Conquer* ar face lucrul potrivit. Altfel decât în StarCraft sau în Command & Conquer 3, nu trebuie să cercetaţi harta şi să o faceţi treptat vizibilă. Sunteţi permanent informat de toate mişcările de trupe şi puteţi lua astfel deciziile tactice. Excepţie fac misiunile pe timp de noapte, în care distanţa de vedere este redusă corespunzător.

Şi dacă în unele scenarii trupele de întărire sunt aduse cu corăbiile, în aproape toate misiunile trebuie să faceţi faţă cu trupele date iniţial, pentru că - diferit de Age of Empires - aici nu puteţi produce nici o unitate de luptă. Experienţa, morala, conducătorii - toate aceste aspecte tipice unui joc TBS sunt sacrificate pentru gameplay şi o cursivitate în timp. Astfel, arcaşii trag individual mai departe, dacă au fost postaţi pe pereţii unei cetăţi. De asemenea i se ia decizia jucătorului referitoare



ŢINÂND CONT DE PIERDERI Dacă unul din soldaţii dvs. cade, batalionul rămas se sortează şi se reformează, fără intervenţia jucătorului.



CIOPLIT DIN ALT LEMN Fortăreţele galeze de lemn sunt mult mai stabile decât par.



DEBARCARE REUŞITĂ Chiar la începutul misiunii apare primul conflict.



NOI ELIBERĂM CALEA Trupele dvs. îşi croiesc drumul peste poduri, balustrade, porţi şi pereţi, prin castelul roman care se află pe o limbă de pământ şi dispune de un mic port de bărci (în faţă).

la care formaţiune (pătrat, linie, vârf) în ce situaţie se va aplica. Dacă amestecaţi diferite tipuri de trupe - purtători de sabie, de lance - se alege automat formaţiunea optimală. De exemplu, amestecaţi arcaşi slab protejaţi şi debili în lupta corp la corp cu infanteria grea. Arcaşii se duc imediat în interior, în timp ce "băieţii grei" se adună în jurul camarazilor şi îi apără efectiv de adversari. Unităţile diferă masiv între ele, astfel avantajele şi dezavantajele trebuie bine apreciate. Fiecare lovitură scade din energia de viaţă, deci pentru a întâmpina ploaia de săgeţi ar trebui trimise în faţă unităţile bine blindate.

Lipsa de orientare care apare de regulă la controlul jocurilor 3D nu există în cazul lui Praetorians. Pe de o parte, fiecare hartă este astfel concepută încât vă puteţi orienta fără probleme după păduri, ţărmuri şi cetăţi. Pe de altă parte, prin reprezentarea izometrică, nimic nu rămâne acoperit, astfel că puteţi, dacă doriţi, să vă lipsiţi complet de rotirea perspectivei. Vă puteţi întreba pe ce calculator sunt posibile acestea. Pentium III 500 cu placă Riva TNT 2? Nu e o problemă, pentru că atunci când jocul va apărea, la începutul anului viitor, aceste aparate vor fi deja standarde obligatorii. Chiar şi bătăliile epice cu sute de participanţi, vor putea astfel fi redate fără întrerupere.

Învăţând din greşelile altora. Praetorians arată genial, este foarte simplu de controlat şi rulează în calitatea 1A pe PC-urile mai răspândite.

Petra Maueröder
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



CLĂDIT PE NISIP Orice faraon ar fi mândru de un asemenea templu. Lângă pereţi se ascund deseori arcaşi.



NET SUPERIOR De ce să spargeţi poarta, când puteţi intra cu uşurinţă, mulţumită turnului de atac? În spate vin deja întăririle.

Lumea Star Trek se cutremură

Activision demarează. Cu un joc de acţiune 3D cu un engine Q3A, vrea să atragă noi cumpărători la jocurile Star Trek.

■ PRODUCĂTOR **Ravensoft** ■ DISTRIBUŢIE **Activision** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Mai 2000** ■ ALTELE **Primul joc cu engine-ul Q3A licenţiat**

PE SCURT

De ce încă o încercare Star Trek? Până la ora actuală, nu a ieşit nimic cu adevărat reuşit.
Nu chiar. Armada ne arată că şi jocurile Star Trek pot fi de calitate bună.

Pot juca de partea borgilor?
Da, dar numai în modul multiplayer. Misiunile single player se bazează pe o povestire în care borgul este adversarul.

Aceeaşi poveste...
Nu. Ravensoft a primit permisiunea de a introduce noi arme, noi nave spaţiale şi noi rase.



O POVESTE ROTUNDĂ Asemenea spaţii rotunjite şi parcă organice nu poate oferi nici măcar produsul Q3A de la id Software.



AICI E DE LUCRU Borgii trebuie combătuţi prin strategie, deoarece devin rezistenţi la arme.

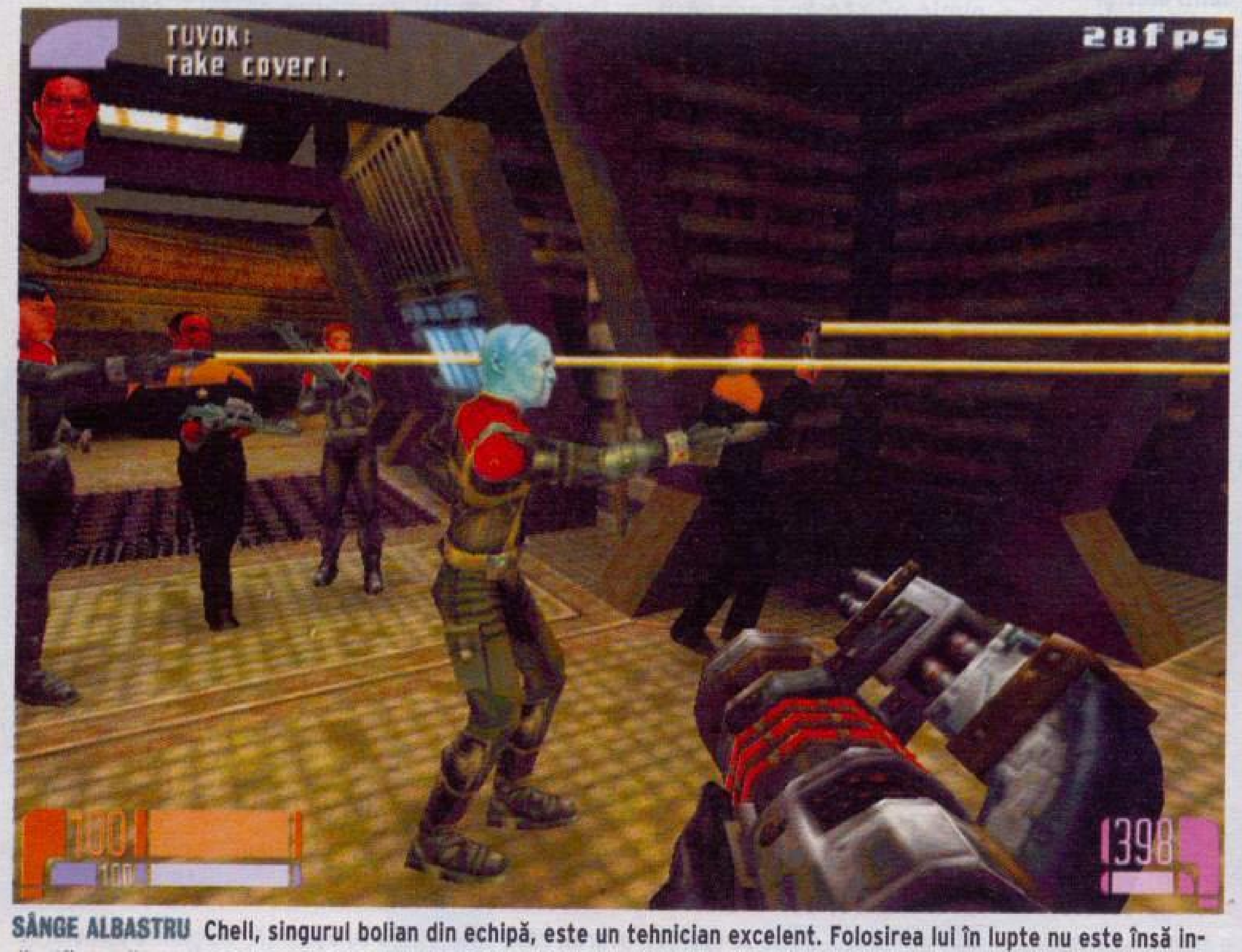
Un joc de acţiune în lumea paşnică a Star Trek-ului? Se luptă aici cu argumente? Ne ciocnim părerile de ale adversarului? Hotărât nu. Elite Force ne arată pentru ce sunt de fapt construite phaser-ele.

În cursul călătoriei de 70.000 ani-lumină a navetei Voyager spre Pământ, aceasta trece printr-un câmp de forţă extrem de puternic. Scăparea este imposibilă, iar Voyagerul este dus la un cimitir de nave. Ofiţerul securităţii Tuvok organizează o echipă care trebuie să găsească aliaţi şi să dezactiveze câmpul de forţă.

În rolul lui Alexander Munro, jucătorul preia conducerea echipei. Deoarece *Elite Force* este un joc de acţiune, îndeplinirea misiunilor depinde mai mult de viteza de reacţie decât de logica jucătorului. Totuşi, *Elite Force* nu va fi un 3D-shooter ca oricare altul. Cele opt misiuni, cu câte două până la cinci nivele, nu sunt absolvite de unul singur, ci împreună cu cei şase coechipieri. Camarazii luptă în mod autonom, dar li se pot da ordine speciale. "Păzeşte uşa!", "Atacă adversarul!" sunt comenzile tipice. Deoarece echipa de specialişti nu poate fi mărită, trebuie să vă ocupaţi de fiecare membru al echipei.

La *Star Trek: Voyager - Elite Force*, capacităţile grafice sunt multmai impresionante decât posibilităţile tactice. Ravensoft, alături de alte echipe de softuri, şi-a procurat licenţa pentru engine-ul Q3A şi va fi primul care poate furniza un program realizat cu această tehnologie grafică. Ceea ce Ravensoft a realizat cu acest engine este admirabil - nava Voyager, cu toate curburile ei greu procesabile, întregul personal cunoscut din serial şi navele a 14 rase, unele nemaivăzute. Toate sunt reprezentate cu o imensă bogăţie de detalii. Mulţumită utilizării efectelor de lumină şi de transparenţă, grafica lui *Elite Force* o va depăşi chiar şi pe cea a deţinătorului licenţei.

Harald Wagner
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



SÂNGE ALBASTRU Chell, singurul bolian din echipă, este un tehnician excelent. Folosirea lui în lupte nu este însă indicată. Intră repede în panică şi se opune comenzilor.



O NAVĂ PĂRĂSITĂ Din navele părăsite se pot procura arme noi.

The World is Not Enough

Electronic Arts lucrează la transpunerea filmului James Bond din anul trecut.

■ PRODUCĂTOR **Electronic Arts** ■ DISTRIBUŢIE **Electronic Arts** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim. 4/2000** ■ ALTELE **Utilizează tehnologia Q3A**

PE SCURT

***The World is Not Enough* e primul film Bond din care s-a inspirat un joc PC?**
Da. Au existat adaptări ale lui *GoldenEye* şi lui *Tomorrow Never Dies* pentru Nintendo 64, respectiv PlayStation, dar nu au fost niciodată convertite pentru PC.

De ce pe imaginile din joc nu e prea multă acţiune?
Deoarece jocul se află încă într-un stadiu foarte timpuriu şi Electronic Arts se zgârceşte cu informaţiile. Totuşi, PC Games a reuşit să adune câteva informaţii, pe care le găsiţi în această pagină.

Ce înseamnă titlul *The World is Not Enough*?
O scenă din filmul 007 - În serviciul secret al Maiestăţii Sale ne spune că propoziţia se regăseşte ca motto pe blazonul familiei Bond.

Tacticile de secretizare au fost aproape infailibile şi ne-au amintit de situaţiile din thriller-ele cu agenţi secreţi. Şi totuşi, de câteva săptămâni se ştie oficial că în acest an jucătorii PC vor intra, în sfârşit, în rolul celui mai renumit agent al tuturor timpurilor.

The World is Not Enough va fi un mixaj de genuri aflat întru totul sub zodia aventurilor clasice Bond. În rolul lui 007, în cele zece misiuni veţi acţiona în scene de acţiune, veţi spiona pe furiş tabăra adversarului, veţi sparge sisteme de calculatoare şi veţi fura informaţii. În misiuni vă vor ajuta instrumentele puse la dispoziţie de laborantul-şef Q, pe care le aveţi în dotare. Fanii Bond probabil că nu au uitat de clasicul pix, care la apăsarea repetată a butonului devenea o armă secretă.

Cadrul povestirii se bazează, logic, pe cel al filmului. În plus, producătorii au mai adăugat câţiva adversari care nu au nimic de-a face cu filmul, ci au fost inventaţi special pentru această adptare. Oricât de bun ar fi Bond ca agent secret, şi în joc vor exista - ca pe marile ecrane - misiuni care nu pot fi îndeplinite de unul singur. În astfel de situaţii veţi întâlni aliaţi, care vă asistă la executarea sarcinilor dvs.

Numeroasele nivele sunt în mare parte scene adaptate din film şi se anunţă de pe acum grandioase. Electronic Arts nu a ţinut cont de costuri şi pe lângă licenţa 007 şi-a procurat-o şi pe cea a tehnologiei Q3A, cunoscute pentru fenomenalele sale efecte de lumină de la id Software. Acest engine permite printre altele realizarea realistă a suprafeţelor curbate, a texturilor foarte detaliate şi a unei veritabile ceţi tridimensionale. Pentru ca atmosfera să fie pe cât se poate de încărcată, s-a luat hotărârea de a reda toate secvenţele intermediare cu ajutorul graficii de joc. Gameplay-ul şi acţiunea se vor contopi astfel neîntrerupt.

The World is Not Enough se produce pentru PC, PlayStation şi PlayStation 2. Apariţia jocului se anunţă pentru o dată înainte de Crăciun. Oricum, deja spre sfârşitul anului se aşteaptă pentru adaptare următoarea aventură a super-agentului.

Andreas Sauerland
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



DOUBLE IMPACT Singura imagine de până acum pe care se poate vedea puţină acţiune. Aici sunteţi atacat atât de un alt agent, cât şi de un elicopter.



UN ARANJAMENT CU GUST Dotarea interioară a încăperilor impresionează prin bogăţia detaliilor.



PERICOL DE EXPLOZIE Engine-ul Q3A face posibilă o redare foarte realistă a mediului şi oferă efecte impozante de lumină şi de explozii.



■ ÎNTÂLNIRE DE GRADUL TREI Nu tot ce pare a fi periculos şi rău intenţionat este un adversar. Dar unii totuşi...

De la Dreameri la Steameri

Ajuns celebru prin hitul Anno 1602, Sunflowers încearcă un nou mixaj de genuri.

■ PRODUCĂTOR **Sunflowers** ■ DISTRIBUŢIE **Infogrames** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Iunie 2000** ■ ALTELE **Un mixaj de genuri cu elemente de acţiune, RPG şi aventură**

PE SCURT

Ce e atât de atrăgător la un action-adventure care arată ca *Diablo 2*? Tehnomage va fi, printre altele, un RPG, un adventure şi chiar un jump&run, dar înainte de toate oferă o adevărată povestire de cadru, adresându-se astfel aproape tuturor tipurilor cunoscute de jucători.

De ce îmi aminteşte *Tehnomage* de *Zelda*? Asemănarea grafică rezultă din principiul jocului. Din punct de vedere al jocului, vor exista cu siguranţă corespondenţe, însă din cultura japoneză de Manga nu s-a preluat nici un element de conţinut sau optic.

Ne e nimic cu adevărat nou, dar e o combinaţie reuşită a elementelor au priză la jucători. Sunflowers ne-a arătat deja cu Anno 1602 că un asemenea concept poate foarte bine da rezultate. Thehnomage va uni ceea ce de fapt trebuie să fie unit.

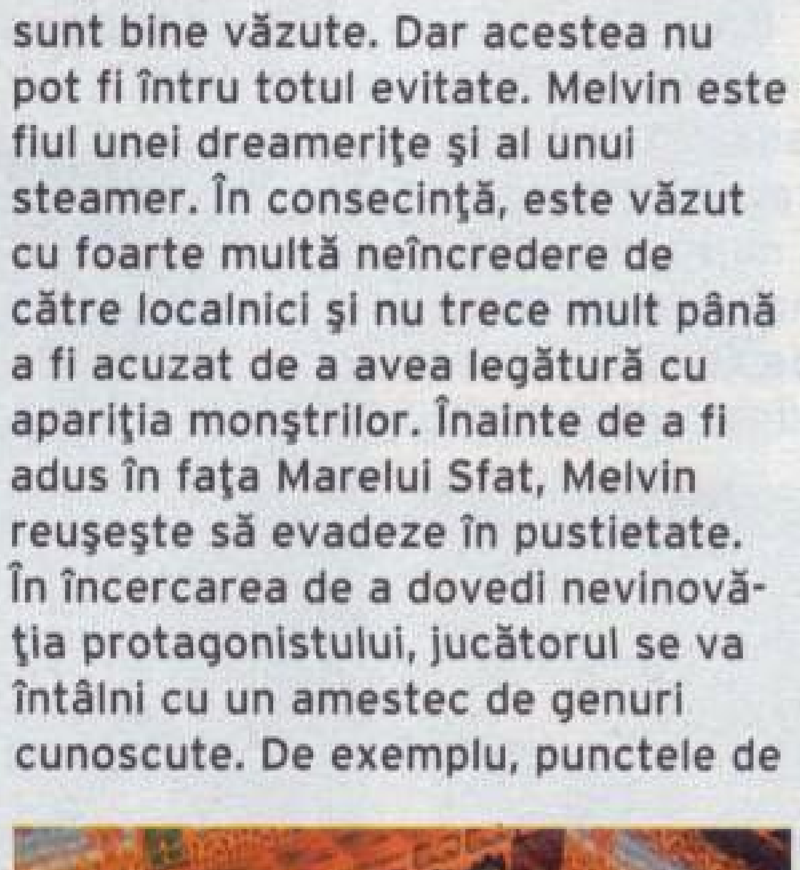
Pământul o ia razna. Din adâncurile sale ies monştri de toate tipurile şi dimensiunile, incendiază un oraş liniştit şi paşnic şi dispar la fel de brusc precum au apărut.

Pe insula Gothos pe care s-au petrcut toate acestea există două popoare, care evită contactul cu mare stricteţe, steamerii şi dreamerii. Steamerii sunt meşteşugari aşezaţi, care utilizează cu plăcere tehnica şi mecanica complicată. Acestea însă îi îngrozesc pe dreameri, care îşi soluţionează toate problemele, în caz de nevoie, cu magie. Cele două comunităţi se respectă, însă contactele sociale nu sunt bine văzute. Dar acestea nu pot fi întru totul evitate. Melvin este fiul unei dreamerițe şi al unui steamer. În consecinţă, este văzut cu foarte multă neîncredere de către localnici şi nu trece mult până a fi acuzat de a avea legătură cu apariţia monştrilor. Înainte de a fi adus în faţa Marelui Sfat, Melvin reuşeşte să evadeze în pustietate. În încercarea de a dovedi nevinovăţia protagonistului, jucătorul se va întâlni cu un amestec de genuri cunoscute. De exemplu, punctele de experienţă şi capacităţile pe care jucătorul le poate dobândi sunt tipice RPG-urilor. Puternica orintare după povestirea-cadru şi numeroasele mistere ne amintesc însă mai degrabă de un adveture tipic. Şi se vor găsi chiar şi elemente jump&run: în câteva dintre cele opt lumi realizate cu multă fantezie (oraşe populate, peisajele liniştite ale zânelor sau lumi ale gheţii şi ale focului), Malvin va putea înainta doar prin iscusite combinaţii de sărituri şi va trebui să utilizeze platforme mişcătoare.

Atât prin lupte, cât şi prin perspectiva utilizată, jocul ne aminteşte de Action-RPG-ul *Diablo*, pe care însă îl depăşeşte. *Tehnomage* utilizează de asemenea



IDILA PĂCĂLEŞTE Malvin nu mai poate petrece decât câteva ore în Dreamertown.



CONTABILITATE Tipic RPG-urilor, în biblioteci trebuie să citiţi într-adevăr.



ADVERSARUL FINAL În cele opt lumi este întâmpinat de câte un monstru uriaş.



LUME A MINUNILOR Secvenţele intermediare cum e aceasta decongestionează acţiunea şi ilustrează trecerea dintr-o lume în alta.

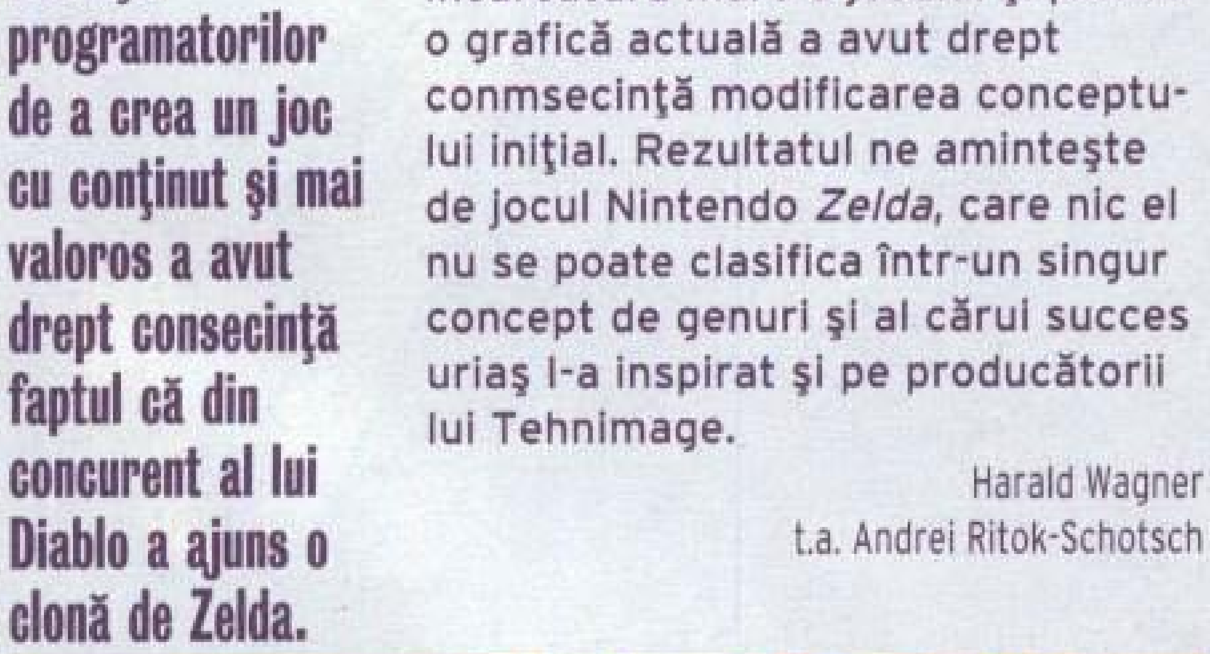


DANSÂND PE VULCAN Efectele de lumină merită văzute, nu şi obiectele care cad. Sunflowers lucrează deja la incompatibilitatea de stil.

izometria pentru a reda peisajele, care sunt compuse din obiecte 3D şi sunt mult mai detaliate. Obiectele pot fi deplasate, lucru ce deschide posibilitatea unor mistere. *Tehnomage* a fost planificat iniţial ca rival al lui *Diablo 2*. Însă dorinţa programatorilor după o povestire-cadru mai complexă, o incărcătură mare a jocului şi pentru o grafică actuală a avut drept conmsecinţă modificarea conceptului iniţial. Rezultatul ne aminteşte de jocul Nintendo *Zelda*, care nic el nu se poate clasifica într-un singur concept de genuri şi al cărui succes uriaş l-a inspirat şi pe producătorii lui Tehnimage.

Harald Wagner
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Dorinţa programatorilor de a crea un joc cu conţinut şi mai valoros a avut drept consecinţă faptul că din concurent al lui Diablo a ajuns o clonă de Zelda.



DANSÂND PE VULCAN Efectele de lumină merită văzute, nu şi obiectele care cad. Sunflowers lucrează deja la incompatibilitatea de stil.



Totul despre Obi

Ca adept Jedi în universul Episode I, luptaţi cu Forţa şi sabia laser pentru cauza dreaptă.

■ PRODUCĂTOR **LucasArts** ■ DISTRIBUŢIE **THQ** ■ TERMEN DE APARIŢIE PLANIFICAT **Trim. 3/2000** ■ ALTELE **Continuarea neoficială a lui Jedi Knight**

PE SCURT

Pot vizita toate scenele acţiunii din film?
Da, şi nu numai pe acestea. Pentru a face jocul mai variat, producătorii au introdus în joc elemente inedite faţă de cele din film.

Deţin deja Unreal Tournament. De ce am nevoie de Obi-Wan?
Obi-Wan nu va fi un ego-shooter în sensul clasic. Designerii vor mai degrabă să ofere un fel de mixaj între shooter, action adventure şi jocuri de ciomăgeală. Toate acestea, combinate cu atmosfera Star Wars, promit să ofere o senzaţie de joc unică.

După *Racer* şi *The Phantom Menace*, LucasArts ne prezintă prin *Obi-Wan* a treia transpunere în joc a evenimentelor din *Episode I*. Experimentaţi Forţa şi încărcaţi-vă sabia laser. Galaxia îşi aşteaptă cavalerii.

Comicul jocului, designul original al nivelelor şi un game play inovativ sunt doar trei din punctele forte ale atelierului de software al lui George Lucas. Ciclurile scurte de realizare nu se numără însă printre acestea, iar *Obi-Wan* nu face nici el excepţie: jocul a fost prezentat pentru prima dată publicului la Expoziţia E3 în Los Angeles. Iar de atunci, producătorii americani sunt destul de discreţi când vine vorba de informaţii sau imagini noi referitoare la spectacole de acţiune în 3D.

Obi-wan se desfăşoară pe fundalul lui *Episode I* şi ca de obicei story-ul urmează îndeaproape întâmplările filmului. Asta nu înseamnă că va trebui să parcurgeţi strict, în rolul mânuitorului sabiei laser, şirul evenimentelor din filmul de pe marile ecrane. Diversitatea este asigurată prin noile împrejurimi şi personaje care trebuiesc introduse înaintea acţiunii respective. Astfel se va vedea mai mult decât la cinema despre ocuparea planetei Naboo de către Federaţia Comercială.

Din punct de vedere tehnic, în comparaţie cu precursorul,



■ TEAMWORK Obi-Wan cu maestrul său Qui-Gon Jinn. Nu se ştie însă dacă înţeleptul maestru Jedi vă va însoţi în joc.



CÂMP DESCHIS Obi-Wan se bazează şi mai mult decât precursorul său pe arealele mari. Aici eroul se află într-o capcană a armatei de roboţi.

producătorii fac un mare pas înainte. Potrivit însă screenshot-urilor publicate până la ora actuală, nu ne putem aştepta la un salt quantic, în acest domeniu engineering-ul concurenţei poate oferi mai mult. Perioada lungă de realizare a jocului ne dă speranţa că *Obi-Wan* ne va oferi un story la fel de captivant ca şi precursorul lui, Jedi Knight. Deja atunci designerii de la LucasArts ne-au dovedit că un ego-shooter nu trebuie să ofere neapărat cea mai nouă tehnică pentru a avea succes. Din punct de vedere pur optic, jocul ne aminteşte de o clonă de *Tomb Rider* cu atmosferă de *Star Wars*, în realitate însă, *Obi-Wan* va fi un ego-shooter încărcat de mistere.

Probabil pentru a corespunde filmului, de această dată lupta corp la corp cu sabia laser şi utilizarea Forţei vor avea o importanţă mai mare decât salvele sălbatice ale tunurilor laser şi lansa- toarelor de rachete. Cum veţi deprinde însă capacităţile Forţei şi cum veţi lupta cu adversarii dvs. nu se ştie deocamdată nimic. Sigur este că faimoasele atacuri speciale de tip Force Grip, reţinerea adversarului, sau Force Jump, cu care veţi sălta în secţiuni care în mod normal nu sunt accesibile, vor aparţine şi de această dată repertoriului dvs. Dotat cu aceste arme, elevul Jedi luptă împotriva tuturor personajelor malefice pe care le-aţi putut admira pe ecranele cinematografelor. În funcţie de nivel, sunteţi întâmpinat de adversari diferiţi. Astfel, în capitala Naboo-ului, Theed, aveţi ocazia de a vă lupta cu droizii stângaci, pe Tatooine însă sunteţi întâmpinaţi de temuţii Tusken-Raiders.

Pentru a vă face o imagine mai bună asupra situaţiei în lupte, puteţi să comutaţi pe modul de vedere al observatorului extern; mai ales la utilizarea sabiei laser ar trebui să preferaţi această perspectivă. În plus, în acest mod se pot admira mişcările realiste ale protagonistului. Mulţumită tehnicii motion capturing, cu actori cu experienţă în mânuirea sabiei laser, figurile se vor mişca pe ecran cu adevărata eleganţă Jedi. Însă înainte de a putea admira exerciţiile graţioase ale lui Obi-Wan, trebuie să vă antrenaţi o calitate tipică Jedi, şi anume răbdarea.

Cu toate că, în linii mari, jocul pare realizat pe screenshot-uri, LucasArts preconizează apariţia sa pe toamna lui 2000.

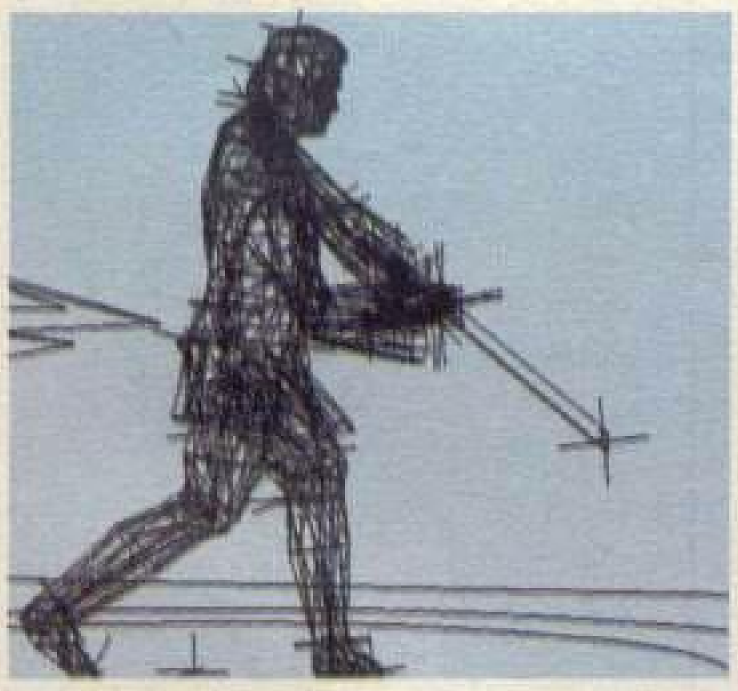
Sascha Gliss
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Mişcare!

Obi-wan utilizează complicata tehnică motion capturing.



Mişcările actorului sunt digitalizate în acelaşi timp de şapte camere şi introduse într-un calculator.



Datele mişcării sunt captate şi engine-ul procesează modelul de poligoane pentru Obi-Wan şi sabia sa laser.



Structura de gratii se acoperă complet cu texturi şi se poate utiliza în joc.

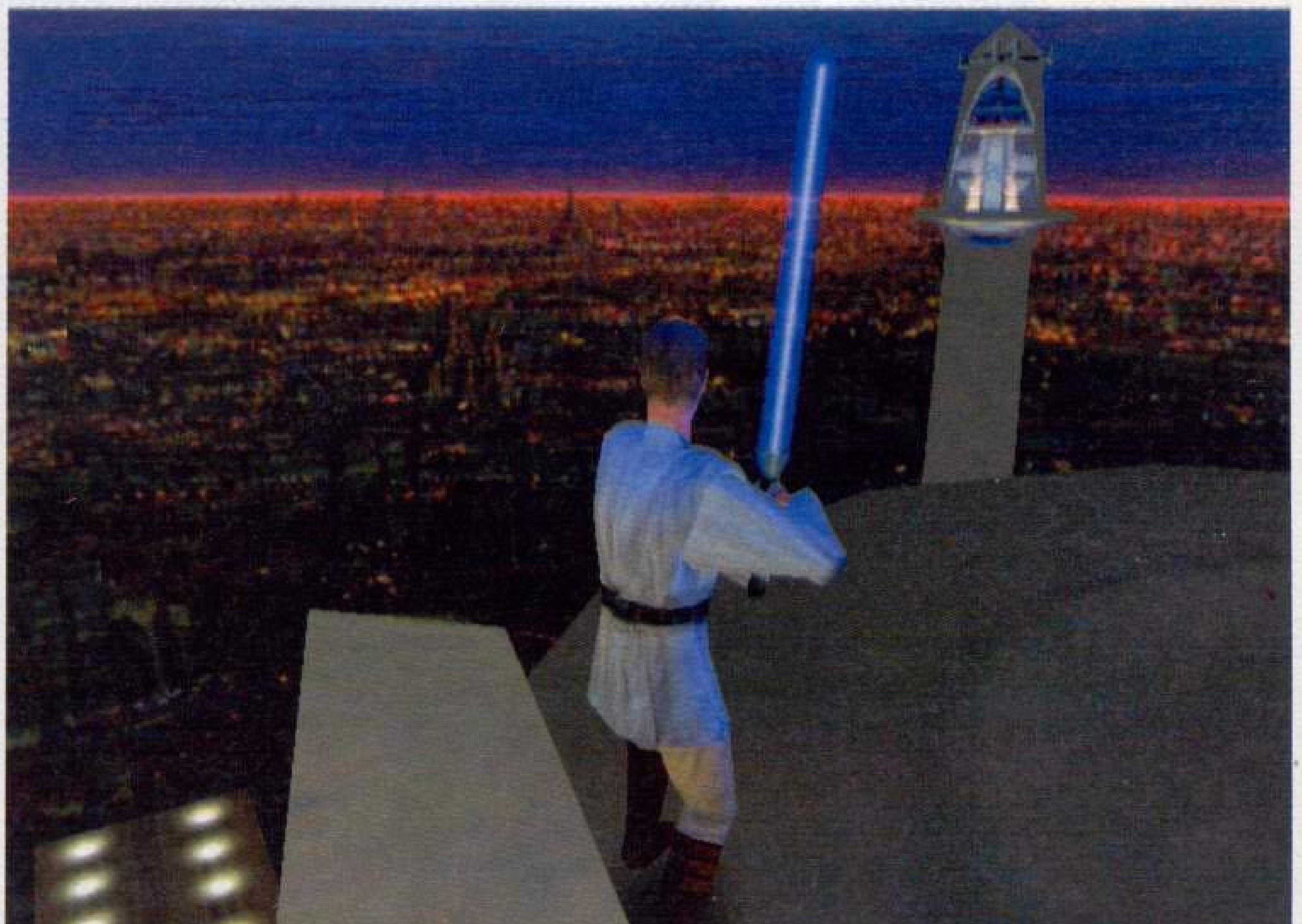


NOI SUNTEM ROBOŢII Blindatele şi droizii Federaţiei Comerciale vă fac viaţa grea pe Naboo.

Când vine Obi? Abia în toamnă se vor putea confrunta elevii Jedi însetaţi de Forţă cu Darth Maul şi complicii săi.



PENTRU ALBUMUL FOTO Obi-Wan pozează cu sabia laser în faţa palatului în Theed.



PERSPECTIVE FRUMOASE Sus, deasupra acoperişurilor lui Coruscant, Obi-Wan savurează panorama. Sediul Senatului Imperial este viitorul centru de putere al Imperiului şi una din destinaţiile dvs. intergalactice.

Prezentarea sistemului de testare

Care sunt criteriile noastre de punctaj?

De la PC-Games vă puteţi aştepta la o sfătuire obiectivă a cumpărătorului. Pe această pagină aflaţi ce criterii intră în discuţie.

În zilele noastre se plătesc în medie 80,-DM pentru un joc. În loc să cadă pradă ambalajelor lucioase, pozelor sau campaniilor publicitare, cititorii PC-Games se bazează pe opinia fondată a echipei de la cea mai cumpărată şi mai citită revistă de jocuri PC. În timp ce în casetele "opinie" puteţi regăsi părerea persoanei care a testat jocul, asupra punctajului de satisfacţie la joc decide întreaga redacţie în conferinţe de multe ori încinse. Avantajul clar: înclinaţiile personale nu influenţează testul PC-Games.

Persistenţa motivaţiei, grafica, sunetul, comportamentul începătorilor, profunzimea jocului - toate acestea apar în test. Următorii factori însă nu influenţează testul:

- preţul de vânzare
- cerinţele de hardware

Însă jocurile care nu funcţionează nici la cea mai bună configuraţie posibilă sunt depreciate. Un joc cursiv ar trebui să fie garantat măcar pe un sistem high-end.

Jocurilor deosebit de bune şi/ sau inovative, de care sunteţi fascinaţi indiferent de preferinţele de gen, PC-Games le acordă Award-ul.

În comparaţie
Aici am comparat candidatul cu tematică de jocuri, sau cu alternative tematic asemănătoare. Marcajul de culori indică următoarele categorii:

Clase calitative:

Albastru	Clasa de referinţă
Verde	Clasa superioară
Galben	Clasa mijlocie superioară
Portocaliu	Clasa mijlocie
Roşu	Clasa inferioară

Carnetul de note
Grafica, sunetul, controlul modurile multi-player sunt notate într-un sistem cu şase trepte; descrierile scurte asigură transparenţa testului PC-Games.

Configuraţia minimă
Această configuraţie este dată de producător simbolizând minimul absolut.

Configuraţie recomandată
Pentru o satisfacţie adevărată PC-Games vă recomandă următoarea configuraţie de Hardware.



SATISFACŢIA
Cel mai important: notarea "satisfacţie" ne dă informaţii despre calitatea jocului. Aveţi în vedere aranjarea culorilor claselor individuale.

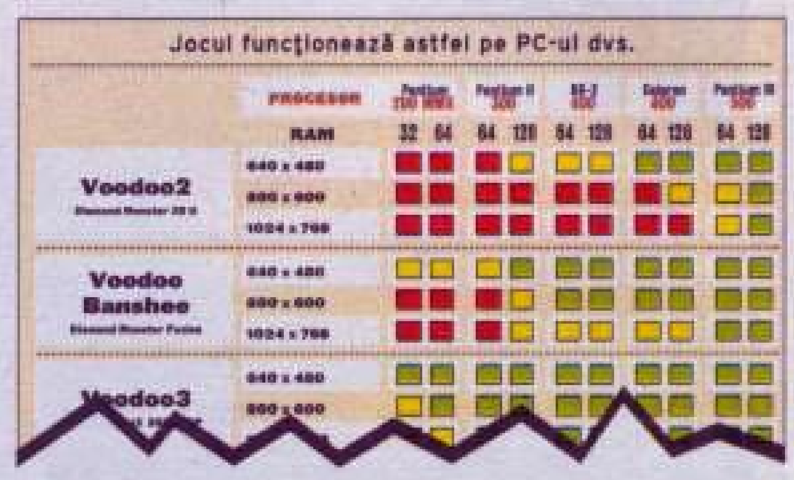
Standarde grafice
Toate standardele grafice suportate.

Standarde de sunet
Toate standardele de sunet suportate.

Modul multiplayer
Rubrica pentru fanii partidelor pe reţea şi pe internet. Aici găsiţi informaţii despre:
- Numărul maxim de jucători pe un PC, în reţea şi pe internet
- Numărul de CD-ROM-uri originale necesare
- Numărul de CD-ROM-uri pe ambalaj

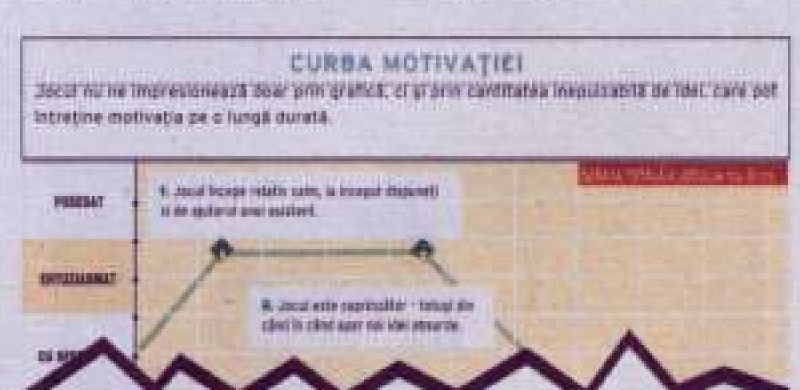


Tehnicianul PC-Games, Marcus Esposito, vă arată cum puteţi stoarce mai multă viteză din jocul discutat.



Pe o grilă în culori puteţi recunoaşte la prima vedere ce performanţe va atinge un joc pe PC-ul dvs.

Plăci	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✔	✔	✔
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✔	✔	✔
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Voodoo3 2000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3500	Voodoo3	✔	✔	✔
ATI Rage Fury	Rage128	✔	✔	✘
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✔	✔	✘
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✔	✔	✘
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✔	✔	✘
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✔	✔	✘
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✔	✔	✘
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✔	✔	✘



Cum evoluează satisfacţia în decursul mai multor ore? Vă oferă programul o plăcere de săptămâni sau vă piere cheful deja după câteva ore? Pe curba de motivaţie puteţi urmări "cât de uşor se intră într-un joc" (pentru începători), ce probleme se pot ivi şi când ajunge buna dispoziţie poate fi periclitată.



Garrett scoate arcul

Întunericul adânc vă înconjoară. Nu vă puteţi vedea nici măcar mâna în faţa ochilor. Nu aveţi aer. Nu aveţi idee unde sunteţi sau pe unde ar putea fi calea de întoarcere. De un lucru însă puteţi fi sigur: sunteţi încolţit şi paznicii vă caută. Din stânga auziţi cum se apropie încetişor nişte paşi, închideţi ochii şi vă spuneţi: "Te rog, doar încă o dată, stau în umbră şi sunt în siguranţă. El nu mă poate vedea." Ultimul lucru pe care îl auziţi este vuietul săbiei care cade asupra dvs. Chiar pe lângă ureche...

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Looking Glass** ■ DISTRIBUŢIE **Eidos** ■ PREŢ **cca. DM 80** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Martie 2000** ■ **Interzis sub 16 ani**

PE SCURT

- 15 misiuni
- Patru secvenţe video
- Fără tutorial
- Trei grade de dificultate
- Grafică îmbunătăţită pe 16 biţi
- AI îmbunătăţit
- Arme sofisticate
- Pericol de infarct crescut

De unii oameni, ghinionul se ţine într-un mod aproape fatal. De fapt, Garrett dorea să se retragă de tot din afacerea cu furtişaguri, după aventurile sale din *Dark Project*. Dar dintr-o dată se trezeşte cu proprietarul în prag, cerându-i chiria. Celui strâns cu uşa nu îi mai rămâne decât posibilitatea de a se învălui din nou în haine întunecate şi de a hălădui în noapte, spărgând casele concetăţenilor săi, pentru a aduna încă o monedă-două de aur.

Dar timpurile sunt aspre: de la ultimele sale excursii a trecut ceva timp, iar în oraş s-a aciuiat un nou şerif, pe post de vâslaş-şef. Pentru a-şi pune în practică conceptele sale despre lege şi ordine, impenetrabilul păzitor al literei legii nu numai că a înţesat străzile şi clădirile publice cu misterioase camere de supraveghere mecanice, dar s-a îngrijit ca "degetele lungi", hoţii la drumul mare şi alţi reprezentanţi ale drojdiei societăţii să dispară fără urmă, încet şi sigur. În raidurile sale nocturne, Garrett dă de urmele unei conspiraţii între şeriful Truart şi o grupare religioasă obscură, mechaniştii, ajungând să fie într-o clipă implicat până peste cap.

Dacă există vreo formulă care să descrie acţiunea şi atmosfera lui *Dark Project 2*, noua apariţie genială a lui Looking Glass, aceasta ar fi "bun de film". Ca în prima parte, jucătorul intră în pielea unui maestru hoţ şi porneşte să-i jefuiască pe bogaţi şi corupţi. Garrett este controlat în modul obişnuit al unui shooter 3D, dintr-o perspectivă proprie, prin străduţele întunecate ale oraşului. Sparge casele cu ajutorul cheilor furate sau al şperaclelor, fură piese de valoare şi se apropie pas cu pas,



FLAGRANT DELICT Garrett s-a aventurat prea departe. Un individ a alarmat corpul de pază, care a sosit prompt la locul faptei.



■ LUMINI ȘI UMBRE
Masterthief se întoarce! După aventura de anul trecut, Garrett se strecoară iarăși prin întuneric.



UN OM PIOS? În această catedrală transformată îi veţi întâlni pe mechanişti - o grupare religioasă, care urmăreşte un ţel diabolic. Se remarcă fizionomia detaliată a paznicului.



LUAT ÎN VIZOR Folosind vizorul de la arc, vedeţi în detaliu şi paznicii mai îndepărtaţi.

Garrett nu se luptă chiar cu diavolul, dar nici reprezentanţii săi nu sunt de dispreţuit.

pe urmele ciudatelor acţiuni ale şerifului. Cheia acţiunii: cu toate că, în calitate de hoţ, sunteţi un adevărat maestru în spargerea lacătelor, pe plan fizic nu sunteţi însă prea înzestrat. Chiar dacă Garrett este în stare, în caz de necesitate, să-şi apere pielea cu sabia, în 90% din cazuri trage băţul cel scurt într-o luptă corp la corp. Consecinţa logică este că, spre deosebire de alte jocuri de acţiune, în *Dark Project 2* aveţi şanse de reuşită doar dacă evitaţi încăierările şi vă deplasaţi la adăpostul întunericului. Ca în predecesorul său, şi acum vă veţi furişa cât mai discret posibil prin case, coridoare, cartiere şi păduri, şi-i veţi ataca pe adversari pe la spate sau de la distanţă. Cel mai mare duşman vă este lumina. Specialitatea unui maestru hoţ este de a se ascunde în colţuri şi umbre; un display de luminozitate situat în partea de jos a monitorului vă semnalează în orice moment cât de uşor sau de greu puteţi fi recunoscut în locul în care vă aflaţi. Cele mai importante obiecte din dotare ar trebui să le cunoaşteţi din prima parte a jocului: pe lângă o măciucă cu care puteţi "anestezia" paznicii pe la spate, mai aveţi şi un arc în inventarul standard. Acesta poate fi împodobit cu o mulţime de tipuri de săgeţi: cu săgeata cu apă stingeţi făcliile, lămpile cu gaz şi sursele de lumină. Săgeata cu frânghie vă ajută să vă căţăraţi în copaci sau pe acoperişuri. Săgeata cu foc declanşează mici explozii, iar cea de muşchi produce un strat moale de muşchi pe podea, pe care puteţi păşi neauzit chiar şi pe cele mai sonore suprafeţe. Suplimentar, designerii jocului au mai conceput câteva ustensile interesante, gândite să uşureze munca de hoţ. Garrett, care în prima parte şi-a pierdut în mod tragic un ochi, posedă acum un auxiliar de vedere mecanic. Această proteză are câteva avantaje: pe de o parte, aveţi posibilitatea în orice moment să măriţi câmpul vizual, folosind funcţia de zoom; pe de altă parte, o cameră în formă de sferă vă ajută să inspectaţi încăperile înainte de a păşi înăuntru. Lăsaţi micuţa sferă să cadă în cameră sau aruncaţi-o peste un zid; într-o

Unelte pentru furat

Pentru a lucra cât mai profesionist posibil, aveţi la dispoziţie un arsenal de obiecte. Cei familiarizaţi cu prima parte a jocului vor recunoaşte câteva dintre acestea.



Sfera video
Foarte practică, se poate folosi la spionarea încăperilor fără a intra în ele. Se aruncă înăuntru prin geam sau uşă, iar imaginile sunt preluate direct de ochiul artificial. După folosire, poate fi recuperată şi reutilizată.



Ochiul artificial
Proteza oculară mecanică prevăzută pentru Garrett are o funcţie de zoom. Această proprietate este foarte utilă, mai ales când doriţi să observaţi pe cineva de la depărtare.



Săgeata cu apă
Element deja clasic din ultima parte, săgeata e şi de această dată de neînlocuit: stingeţi cu ea făcliile şi lămpile, rapid şi silenţios. Vă ajută şi împotriva roboţilor.



Săgeata de muşchi
Absolut necesară pentru a trece peste podelele zgomotoase. După ce aţi tras, generează o pătură groasă din muşchi peste podea, amortizând zgomotul paşilor.

clipă veţi recepţiona imaginile pe care camera video le înregistrează pentru dvs. În continuare, mai există o serie de licori magice care, de exemplu, vă pot face temporar invizibil, vă redau energia pierdută, vă conferă oxigenul necesar înotului subacvatic sau fac ca săriturile de la mare înălţime să devină o plutire lină spre pământ.

Uriaşul arsenal de arme defensive şi ustensile auxiliare este extrem de necesar, căci *Dark Project 2* a devenit foarte dificil în comparaţie cu prima sa parte; Looking Glass a îmbunătăţit puternic AI-ul adversarilor, aşa că nu mai puteţi glumi deloc cu numeroşii paznici, mechanişti şi monştri. Inamicii nu numai că sesizează imediat cadavrele colegilor lor, dar observă şi uşile deschise şi furtul comorilor. Nu doar vă urmăresc pe mai multe etaje într-o clădire, dar o mai iau şi pe scurtături, pentru a vă tăia

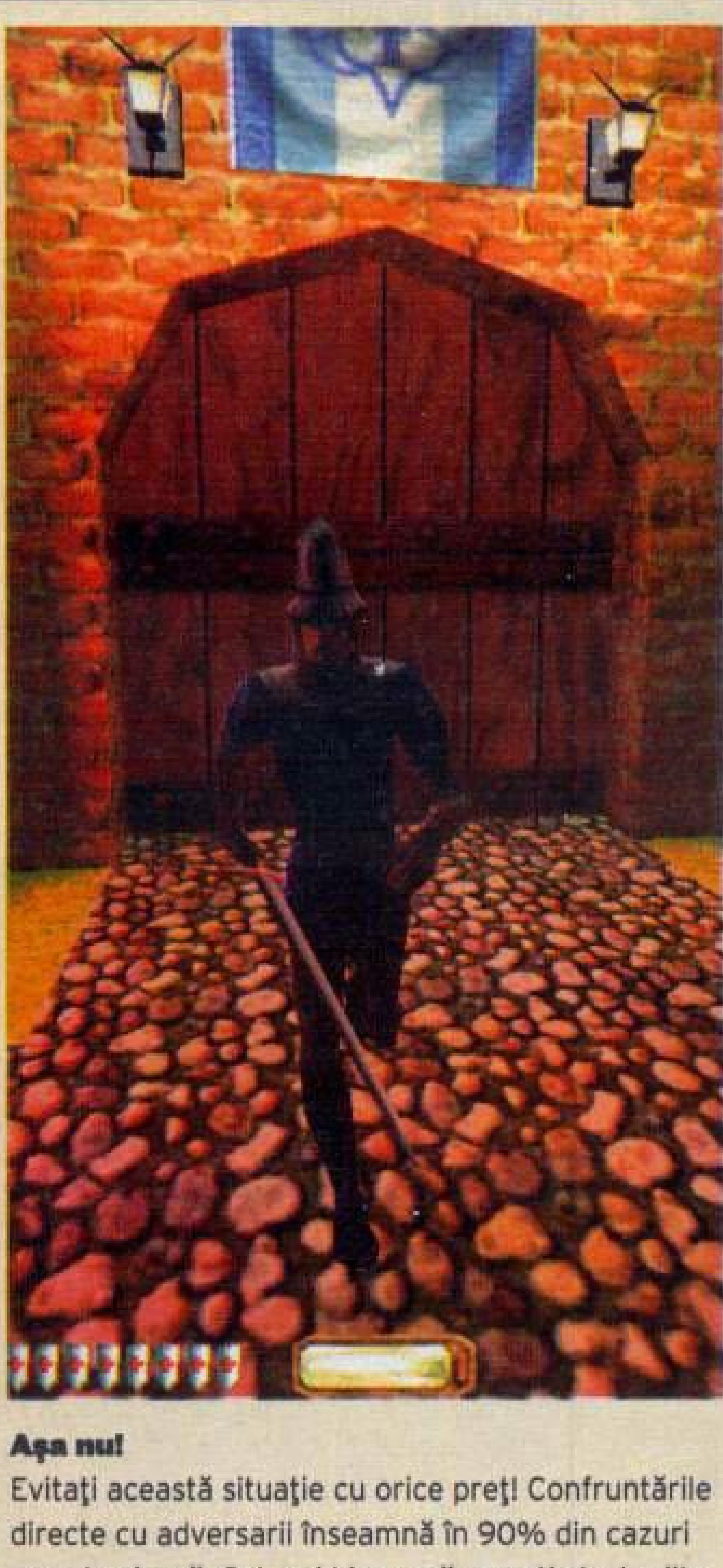
Epoca de metal a început. De această dată, nu mai aveţi de-a face numai cu zombies şi spirite, ci şi cu roboţi şi camere de supraveghere.



PITORESC Idila câmpenească e înşelătoare. Dacă treziţi atenţia paznicului, acesta îşi va chema colegii în ajutor, iar platforma devine într-o clipă un infern.

Evitaţi confruntările directe

Cel care încearcă să acţioneze nechibzuit sau brutal în *Dark Project 2 - The Metal Age* va eşua cu siguranţă. Fanii acţiunii vor trebui să-şi ia rămas bun de la strategiile cunoscute. În cea de-a doua aventură a maestrului hoţ la loc de cinste sunt alte strategii.



Aşa nu!
Evitaţi această situaţie cu orice preţ! Confruntările directe cu adversarii înseamnă în 90% din cazuri moarte sigură. Cel mai bine e să urmaţi strategiile următoare.



Pândiţi!
Observaţi-vă cu atenţie adversarii! Foarte mulţi, mai ales roboţii, urmează trasee prestabilite. Veţi ajunge mai uşor la ţintă cunoscând comportamentul inamicului.



Furişaţi-vă!
Furişatul vă ajută să treceţi mai departe. Apropiaţi-vă de adversari prin spate şi aplicaţi-le o lovitură de măciucă în cap. Veţi evita multe neplăceri.



Ţineţi distanţa!
Atacaţi paznicii de la o distanţă cât mai mare. Nu uitaţi: sunteţi un hoţ, nu un asasin super-antrenat. Economisiţi-vă resursele fizice.



Nu atrageţi atenţia!
Aveţi grijă să înlăturaţi toate victimele din câmpul vizual al paznicilor; dacă un paznic dă peste un coleg mort, infernul se declanşează într-o clipă.

Testcenter — Dark Project 2 - The Metal Age

Instalat şi funcţionează



Marcus Esposito

Dark Project 2 - The Metal Age rulează chiar şi pe un sistem mai vechi, dacă alegeţi rezoluţia de 640x480 dpi.

- Mai multă memorie RAM accelerează dramatic jocul şi îi dă aripi spre înălţimi nebănuite chiar şi la un P233.
- Altfel, este valabilă deviza: cea mai mare instalare (960,7 MB) ajută sistemelor mai lente, deoarece nu vor fi încărcate secvenţele video.

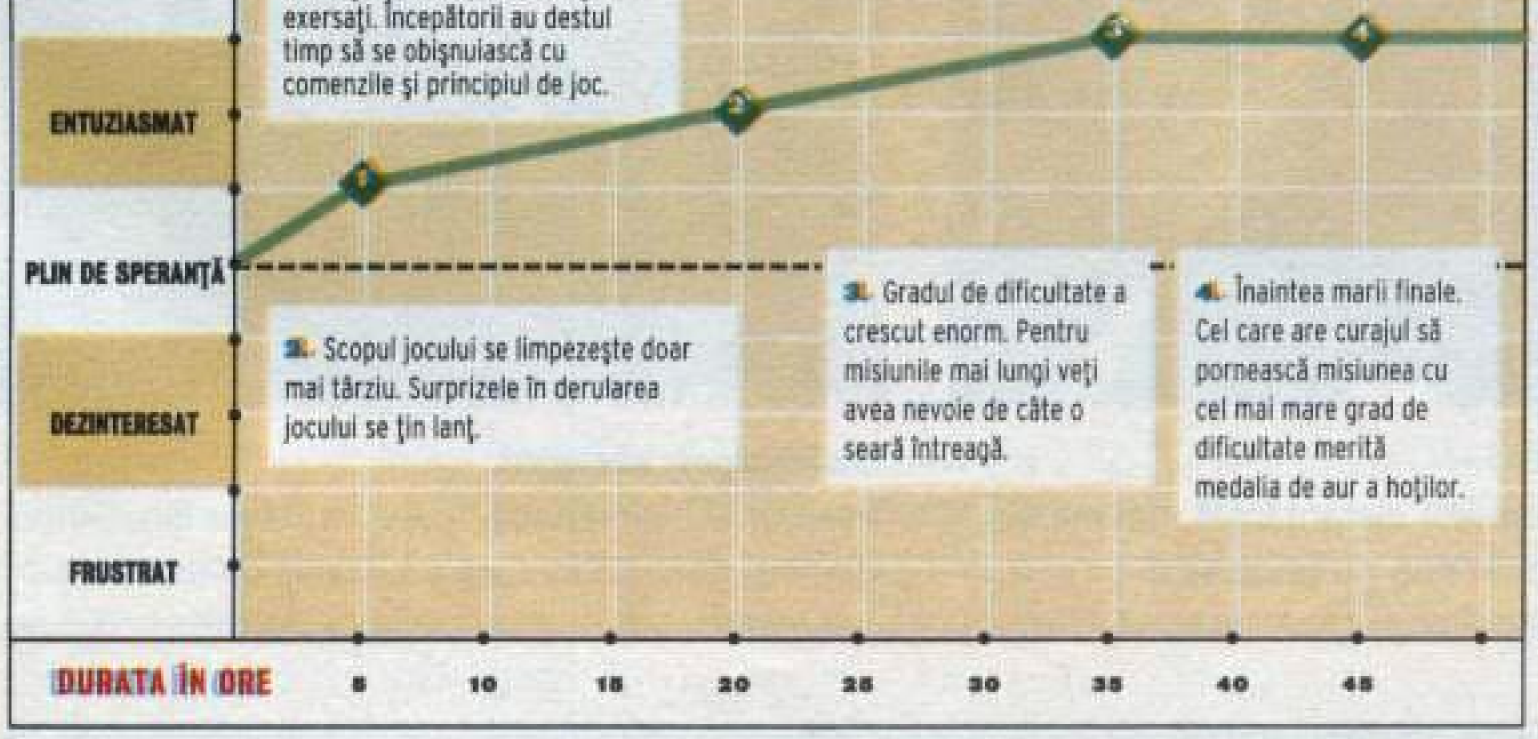
AŞA RULEAZĂ JOCUL PE PC-UL DVS.

	PROCESOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 (Matrox Millenium G400)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	1024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
Savage4	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim

LEGENDĂ: Tehnic imposibil | Inacceptabil | Acceptabil | Optim

CURBA MOTIVAŢIONALĂ

Cunoscătorii primei părţi se vor simţi ca acasă. Începătorii vor fi iritaţi de gradul de dificultate, prea devreme mărit şi abrupt.





AL TREILEA OCHI Sfera video pe care o puteţi arunca în camere transferă imaginea direct în ochiul artificial.

calea. Veţi auzi nu numai şuierul săgeţilor trase pe lângă ţintă, dar paznicii mai şi aprind făcliile stinse de dvs.! Scurt pe doi: adversarii umani sunt nişte duri. Lucrurile se complică serios din a patra misiune, când vă aflaţi în redutele mechaniştilor: fanaticii religioşi şi-au făcut o obligaţie din instalarea unor mecanisme complicate de supraveghere, a unor sisteme de foc automate şi producţia unor roboţi de luptă. În timp ce camerele de supraveghere automatizate pot fi păcălite destul de uşor, monştrii de metal care patrulează vă pun la grea încercare. Dacă una din aceste creaturi blindate vă observă, nu mai puteţi scăpa şi va trage după dvs. cu tunul sau cu lame de fierăstrău foarte ascuţite. După o vreme, veţi primi o indicaţie despre cum puteţi scăpa de ei foarte uşor...

Spre deosebire de *Dark Project*, în partea a doua s-a renunţat la tutorial. În locul său au fost implementate primele două-trei misiuni ca fiind de acomodare şi antrenament, pentru deprinderea unor elemente de bază în repertoriul unui "degete lungi".

AI-ul adversarilor este aproape supraomenesc: acum, paznicii aprind şi reaprind făcliile stinse de dvs.

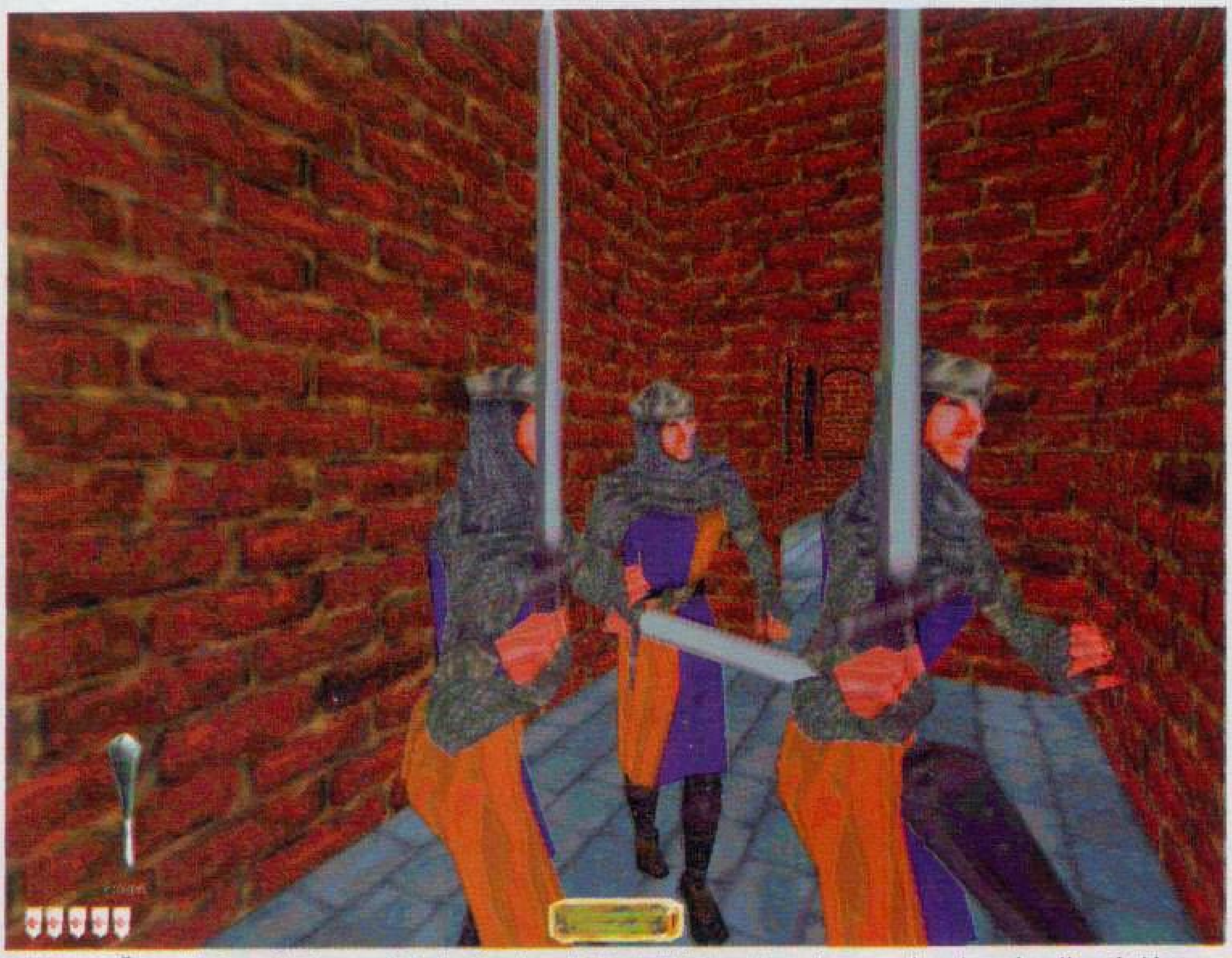


OPINII

Ca atmosferă, Dark Project 2 este fără nici o îndoială la înălţime.

Andreas Sauerland

Cu toate că înnoirile faţă de predecesorul său nu par la prima vedere foarte spectaculare, *Dark Project 2* este mult mai mult decât o simplă continuare a primei versiuni. Numeroasele îmbunătăţiri ale detaliilor şi, înainte de toate, extraordinarul AI al adversarilor fac din cea de-a doua aventură a lui Garrett o experienţă de excepţie. Este literalmente diabolică plăcerea de a-i păcăli pe paznici şi pe mechanişti, de a aduna şi fura felurite valori, de a urmări derularea plină de surprize a acţiunii. Looking Glass a creat o capodoperă: *Dark Project 2* este cu adevărat mult mai bun sub toate privinţele decât predecesorul său, care era de altfel cuceritor şi el. Anul acesta nu veţi putea trece de maestrul hoţ.



AMBUSCADĂ Dacă ajungeţi într-o astfel de situaţie, aţi pierdut. Este extrem de greu, de cele mai multe ori chiar imposibil, să scăpaţi de paznicii care v-au descoperit.



OPINII

Avertisment pentru anxioşi: Dark Project 2 ar putea să vă compromită liniştea nocturnă.

Florian Stangl

După un weekend cu *Dark Project 2*, lumea o să-mi apară în altă lumină: mă furişez în întuneric spre frigider, merg pe vârfuri la baie şi aproape că fac infarct când vântul îmi bate în geam. Atmosfera jocului este incomparabilă, adversarii reacţionează cu încăpăţânare, iar posibilităţile de joc sunt un model pentru tot genul de jocuri 3D. Doar grafica nu mai este în pas cu timpul, însă asta nu poate să vă împiedice să vă ocupaţi timpul cu aventurile maestrului hoţ.

Abia după acestea *The Metal Age* îşi dezvăluie calităţile esenţiale: designul misiunilor este unul dintre cele mai bune care au apărut în ultimii ani şi debordează de întoarceri neprevăzute şi surprize ale acţiunii. De exemplu, una din misiuni constă în a procura materiale incriminatorii privind inamicul principal, şeriful Truart, şi de a le duce în alt loc, pentru a fi găsite de oamenii corespunzători. Într-o altă misiune va trebui să scăpaţi dintr-o ambuscadă şi să ajungeţi neobservat acasă. O dată ajuns, constataţi că paza s-a instalat comodă în locuinţa dvs. şi vă aşteaptă. Nu vă rămâne de ales decât să părăsiţi satul. Din păcate, aveţi nevoie de cheia de la poartă, iar aceasta se află într-un sertar secret din apartamentul propriu.

Întrerupătoare electrice şi maşini cu aburi în Evul Mediu? În Dark Project 2 trebuie să vă aşteptaţi la orice, în adevăratul sens al cuvântului.

Principiu de joc genial, design grandios, atmosferă captivantă - *Dark Project 2* demonstrează concurenţei care este ştacheta, din mai toate punctele de vedere. Cu o precizare: fără nici o îndoială, jocul este incitant şi inovativ, atât prima, cât şi a doua parte, *The Metal Age*, însă nu e tocmai o frumuseţe. Cu toate că designerii au mai şlefuit engine-ul Dark propriu, iar jocul oferă acum o adâncime de culoare pe 16 biţi, în loc de 256 culori, opera nu va câştiga un premiu de frumuseţe. Veţi căuta degeaba efectele de lumină, iar exploziile nu se pot măsura nici pe departe cu cele din *Wheel of Time*. Casele, copacii şi peisajele sunt create din poligoane uriaşe, având un efect optic nu prea elegant.

Foarte ridicate calitativ sunt fără nici o îndoială sunetul şi sincronizarea. Pentru versiunile străine ale jocului, traducătorii vor avea mult de furcă. Pe lângă acestea, efectele stereo, inteligent plasate, creează atmosfera de groază necesară.

Andreas Sauerland
t.a. Corneliu Dan



FILM DE GROAZĂ Secvenţele video redau story-ul jocului şi sunt regizate pur şi simplu grandios.

PUNCTAJ — Dark Project 2

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

The Dark Project 2
Continuarea oferă puţine elemente noi, însă vă cucereşte prin schimbările de detaliu.

The Dark Project
Predecesorul e deja un clasic, graţie principiului de joc inovator.

System Shock 2
Odisee de groază printr-o navă aparent părăsită.

Outcast
Călătorie plină de acţiune, printr-o fascinantă lume paralelă.

Messiah
Îngeri căzuţi: Shiny, cu un neobişnuit action adventure.

GRAFICĂ .... Bine
Uşoare îmbunătăţiri faţă de prima parte

SUNET .... Foarte bine
Foarte bine sincronizat: sunet de atmosferă

CONTROL .... Bine
Intuitiv şi uşor de configurat

MULTIPLAYER .... -
Inexistent

91%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 200	Pentium III/500
32 MB RAM	128 MB RAM
16xCD-ROM	32xCD-ROM
HDD: 350 MB	HDD: 500 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea - Internet -
Număr de jucători/CD 1
CDuri/Pachet 2

CONTROL
Force-Feedback .... ✘



▪ GROOVY, BABY! Broscuţele de raliu în designul psihedelic al anilor şaizeci par ieşite direct din garajul lui Austin Powers.

Wolfsburger-ul zburător

Nu numai pentru fanii "Broscuţei": un joc de raliu pasionant, în coloratul look al anilor '60

FACTS ▪ PRODUCĂTOR **Xpiral** ▪ DISTRIBUŢIE **Infogrames** ▪ PREŢ **cca. DM 90,-** ▪ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ▪ **Fără limită de vârstă**

PE SCURT

- 45 maşini
- Cinci concursuri
- Peste 25 trasee
- Posibilitate multiplayer pe un singur PC
- Funcţie replay

Micuţul brotaceu din Wolfsburg este starul de la Infogrames în ce priveşte punctele, locurile şi recordurile de tur. Având un control simplu şi o grafică a traseelor spectaculoasă, Crazy Beetle Cup o ia pe urmele lui Bleifuss şi a altor jocuri similare.

Cei ce doresc să apese pe accelerator şi acasă, la PC, vor trebui să muncească din greu la simulaţiile de pilotaj sau să-i facă ochi dulci vreunei console de control. Recolta de jocuri de raliu reuşite a fost cam slabă, mai ales în ultimele luni. Vine acum un ajutor din partea echipei de programatori Xpiral, din însorita Spanie. După cum lasă să se bănuiască şi



TOTUL SE ROTEŞTE Curbele strânse din arenele off-road le luaţi cu power-slide-ul.



AGLOMERAŢIE Concurenţii se apropie periculos de mult unii de alţii, în spaţiile înguste.

numele, în *Crazy Beetle Cup* totul se învârte în jurul maşinuţei cu tracţiune pe spate de la Volkswagen şi a rudelor sale. Astfel, în parcul auto se află pentru dvs. pe lângă un Porsche 356, VW Bully şi un Karmann Ghia Coupe.

În cele cinci discipline diferite veţi concura împotriva unei hoarde de adversari virtuali sau umani. Cel mai interesant mod de joc este campionatul. Aici, fiecare concurs se desfăşoară în patru clase diferite, de la începă-

Flori, benzină și cauciucuri late. Crazy Beetle Cup este probabil cel mai pasionant joc de raliu al ultimelor luni.

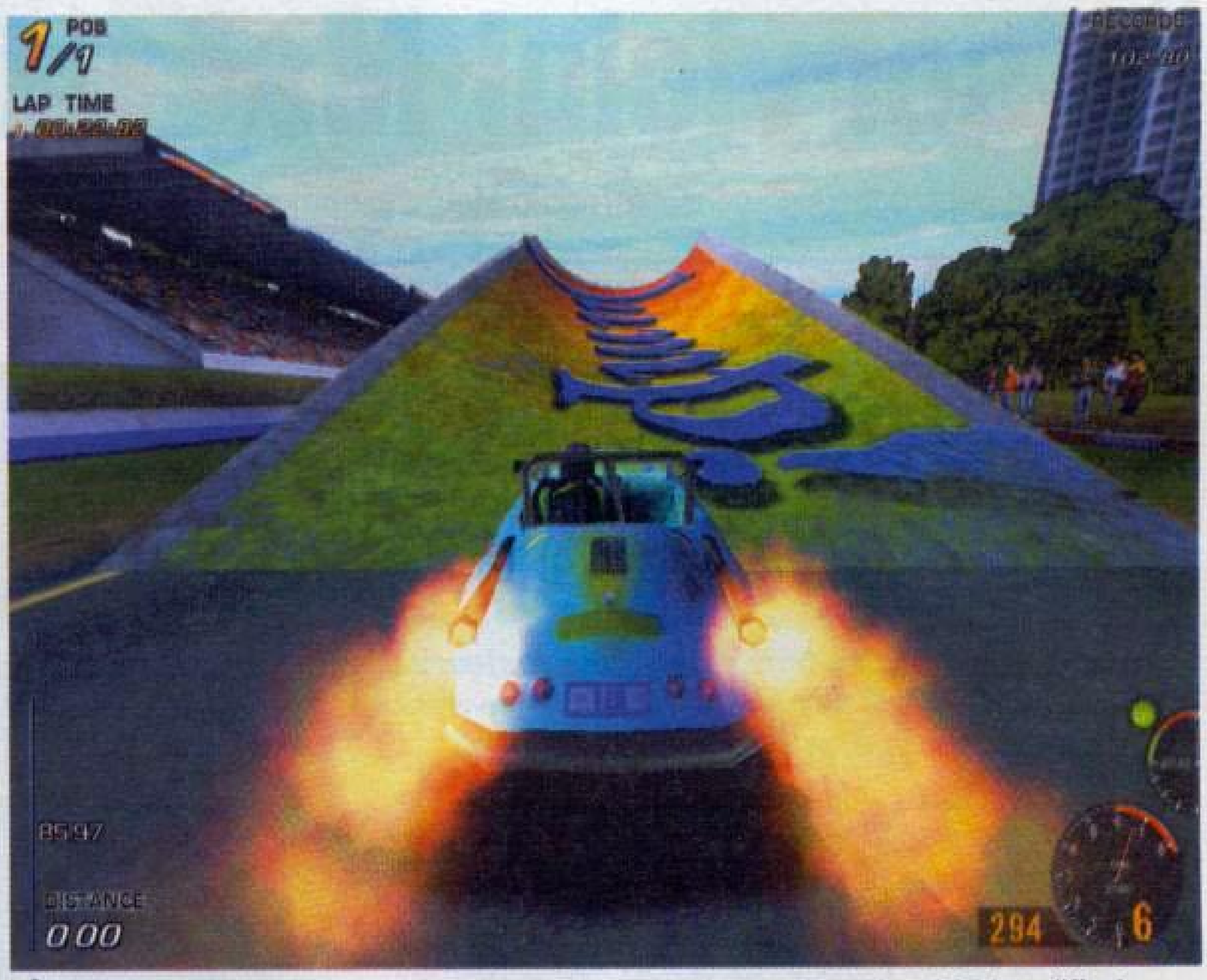
tor la profesionist. La fiecare cursă câștigată veți primi puncte de prestigiu. Această monedă universală o puteți folosi pentru a mai cumpăra câte ceva din piața de mașini vechi.

Pentru a ajunge în vârful tuturor claselor, pilotul de „Broscuțe" va trebui să posede ceva mai mult decât o mașină scumpă. De imaginație e cea mai mare nevoie, deoarece cele cinci discipline sunt foarte diverse. Pe lângă clasicele circuite, vă mai așteaptă provocări exotice, precum săritura în lungime pe o trambulină de beton sau o cursă Baja-Buggy pe plajele albe ca zăpada.

Cele mai neobișnuite senzații vă încearcă la cursele din liga monster-truck. Aici vă croiți drumul sub presiunea timpului printre obstacole la volanul unor „Broscuțe" cu adevărat monstruoase.

Pe lângă grafica elegantă și soundtrack-ul groovy al anilor șaizeci, *Crazy Beetle Cup* creează o atmosferă cu totul aparte, care vă va lăsa să simțiți de fiecare dată altfel caracteristicile fiecărui vehicul în parte. În funcție de compoziția suprafeței de rulare - asfalt, beton sau nisip, în fiecare traseu veți avea alte condiții de pilotaj. O motivație suplimentară este creeată de vivacii adversari virtuali, care nu se dau înapoi nici de la șmecherii mai răutăcioase. După fiecare cursă, jocul vă oferă o repetiție a evenimentelor din perspectiva unei camere TV. Cei mai talentați piloți vor putea juca după câștigarea tuturor disciplinelor pe diferite autovehicule primite ca bonus, printre care se află și urmașul „Broscuței" - „New Beetle". Partidele multiplayer se pot juca fie în rețea, fie pe un singur PC, cu ecranul împărțit în două. Cu ajutorul unui editor rudimentar, puteți seta în liga multiplayer opțiunile dvs. preferate.

Sascha Gliss
t.a. Corneliu Dan



PÂRTIEEE! Grație motoarelor cu nitro-injecție, veți atinge cu Porsche-ul 356 modificat viteze nebănuite la săritura în lungime.



LA MILIMETRU Pilotarea monster-truck-urilor în cursa cu obstacole este una dintre cele mai grele sarcini.



MAD MAX Circuitele pe asfalt ne amintesc de clasicul Bleifuss. Doar cele mai puternice mașini au o șansă.



OPINII

Bucuria de a conduce: Crazy Beetle Cup aduce un vânt proaspăt în genul jocurilor de raliu.

Sascha Gliss

Foarte rar s-a întâmplat să mă distrez atâta la un joc de raliu pe PC. *Crazy Beetle Cup* răspândește bună dispoziție. Alegerea mașinilor a fost o mutare genială din partea producătorilor. Nu există un alt automobil care să atragă la fel de multă simpatie ca „Broscuța" din Wolfsburg. Nimic de comentat nici la partea tehnică. Controlul este precis și permite executarea unor drifturi și manevre de depășire măiestre. Variația este creată de cele cinci discipline care se deosebesc mult unele de altele, iar inteligenții adversari vă ajută să vă „aprindeți" mai ales în ultimele curse.

PUNCTAJ — Crazy Beetle Cup

ÎN COMPARAȚIE
Alternativele prezentate pe scurt.

Driver
Ca polițist sub acoperire, veți îndeplini misiuni pentru mafia.

Crazy Beetle Cup
Pe lângă atmosferă, grafica și concursurile variate sunt punctele tari ale acestui joc.

Nice 2
Cu lansatorul de rachete și cu guttling gun, contra restului lumii.

Speed Busters
Cu ceva mai mult fine tuning, Speed Busters ar fi obținut un punctaj mai mare.

Autobahnraser 2
Joc de raliu mediocru, mai bun decât predecesorul.

GRAFICĂ .... Bine
Chifteluțe colorate strident, pe trasee originale.

SUNET .... Bine
Soundtrack-ul creează atmosfera anilor șaizeci.

CONTROL .... Foarte bine
Simplu, precis și ușor de manevrat.

MULTIPLAYER .... Foarte bine
Multe variante de joc și un editor de ligă.

82%
SATISFACȚIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 233	Pentium II 300
64 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HDD: 300 MB	HDD: 300 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Numărul maxim de jucători
Single-PC 2 Rețea 6 Internet -
Număr jucători/CD 2
CDuri/Pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

În serviciul Majestăţii Sale

Un exemplu pentru maiştrii constructori: în Majesty, comportamentul unităţilor este determinat de modul în care construiţi clădirile

FACTS	■ PRODUCĂTOR **Cyberlore** ■ DISTRIBUŢIE **Hasbro Interactive** ■ PREŢ **Cca. DM 80,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Interzis sub 12 ani**

PE SCURT

- 30 clădiri
- 16 clase de personaje
- peste 30 tipuri de monştri
- două trepte de zoom
- 20 misiuni
- fără secvenţe video intermediare
- fără story

În mod normal, un RTS are anumite principii de joc foarte clare: construirea de cazarme, formarea unităţilor, recoltarea resurselor, înfrângerea adversarului. Dar ce se va întâmpla dacă un titlu renunţă la toate aceste ritualuri obişnuite? *Majesty* face exact acest lucru, cu un succes surprinzător.

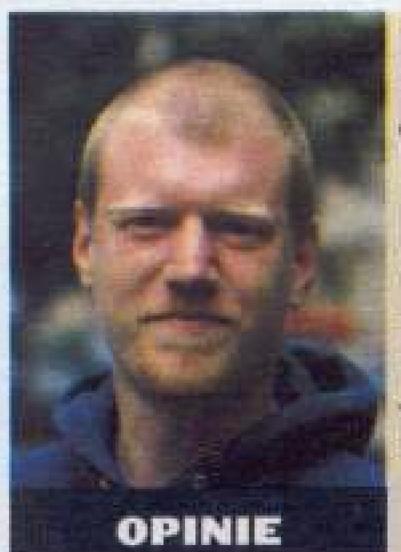
În Majesty aveţi doar două posibilităţi de acţiune: construcţia de case şi strângerea banilor. Cad toate celelalte opţiuni cunoscute din alte jocuri de strategie echivalente (alegerea unităţilor, dispunerile în formaţii, derularea atacurilor). Veţi conduce din palat construcţia de fierării, cazarme, gilde de magi şi turnuri de pază. Acestea vă conferă posibilitatea de a cerceta upgrade-uri şi de a strânge soldaţi. Angajaţii dvs. se vor dovedi însă indivizi cărora nu le-ar trece prin minte nici măcar în vis să vă asculte poruncile. Ca în viaţa obişnuită, şi aici este valabilă regula banului care face legea. Pentru a determina unităţile proprii să atace monştrii sau clădirile duşmane, va trebui să le oferiţi recompense foarte mari. Atunci soldaţii pornesc la luptă într-un mod izbitor de logic, cu toate că nu aveţi deloc controlul direct asupra lor: adversarii de talie mare sunt înconjuraţi, arcaşii ţin distanţa corectă faţă de adversari şi luptătorii răniţi se retrag pentru a se vindeca. Consecvenţa neobişnuitului principiu de joc este că fanii construcţiilor se pot concentra la cercetarea upgrade-urilor, la construcţia de noi arme şi la poziţionarea corectă a clădirilor, în timp ce pătura de jos a poporului vă rezolvă munca de jos. Din păcate, la capitolele grafică, sunet şi design al misiunilor *Majesty* oferă doar o calitate mediocră: cele 20 de misiuni pot fi alese separat şi unite între ele printr-un story comun, iar grafica este destul de reuşită, graţie efectelor luminoase, însă la ani-lumină distanţă de efectele monumentale din *Age of Kings*.

Andreas Sauerland
t.a. Corneliu Dan

În Majesty, puteţi renunţa liniştit la recoltarea resurselor şi la controlul unităţilor. Angajaţii dvs. o vor face singuri.



TURNUL DE FILDEŞ Luptele se dau mai ales pentru clădirea magului. Magiile sunt bune doar ca efecte luminoase.



OPINIE

Majesty este jocul de strategie perfect pentru acei oameni cărora nu le plac jocurile de strategie.
Andreas Sauerland

De fapt, este ciudat: un joc de strategie care refuză orice control asupra opţiunilor de joc, care sunt tipice acestui gen, şi este, totuşi, un joc captivant! Gameplay-ul liniştit ar trebui să-i atragă pe cei pentru care Age of Empires & Co. era prea agresiv. Cunoscătorii se vor plictisi foarte repede, datorită ritmului prea lent de joc şi a gradului de dificultate moderat.



ZI DE PLATĂ Cea mai importantă sursă de câştig sunt taxele pe care trebuie să le strângeţi în mod regulat, cu ajutorul colectorilor de taxe foarte activi.

PUNCTAJ — Majesty

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

Age of Empires 2
Referinţa: un RTS nu se poate regiza mai bine.

Heroes of M & M3
Echivalentul TBS al lui Majesty se derulează şi mai lent.

WarCraft2
Odinioară deschizător de drumuri, astăzi însă destul de prăfuit.

Majesty
Neobişnuit şi captivant: Majesty convinge printr-un principiu de joc facil şi o grafică de calitate.

Seven Kingdoms 2
Fantezie RTS mediocră, cu o derulare a jocului agitată.

GRAFICĂ ..... Bine
Clădiri foarte detaliate şi efecte luminoase reuşite.

SUNET ..... Mulţumitor
Majesty oferă un sunet de 08/15.

CONTROL ..... Bine
Necesită acomodare: controlul unităţilor.

MULTIPLAYER ..... Mulţumitor
Prea puţine opţiuni şi cam astmatic.

79%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 166	Pentium 233
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 360 MB	HDD: 450 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea 4 Internet -
Număr de jucători/CD 1
CDuri/Pachet 1

CONTROL
Force-Feedback ..... ✘

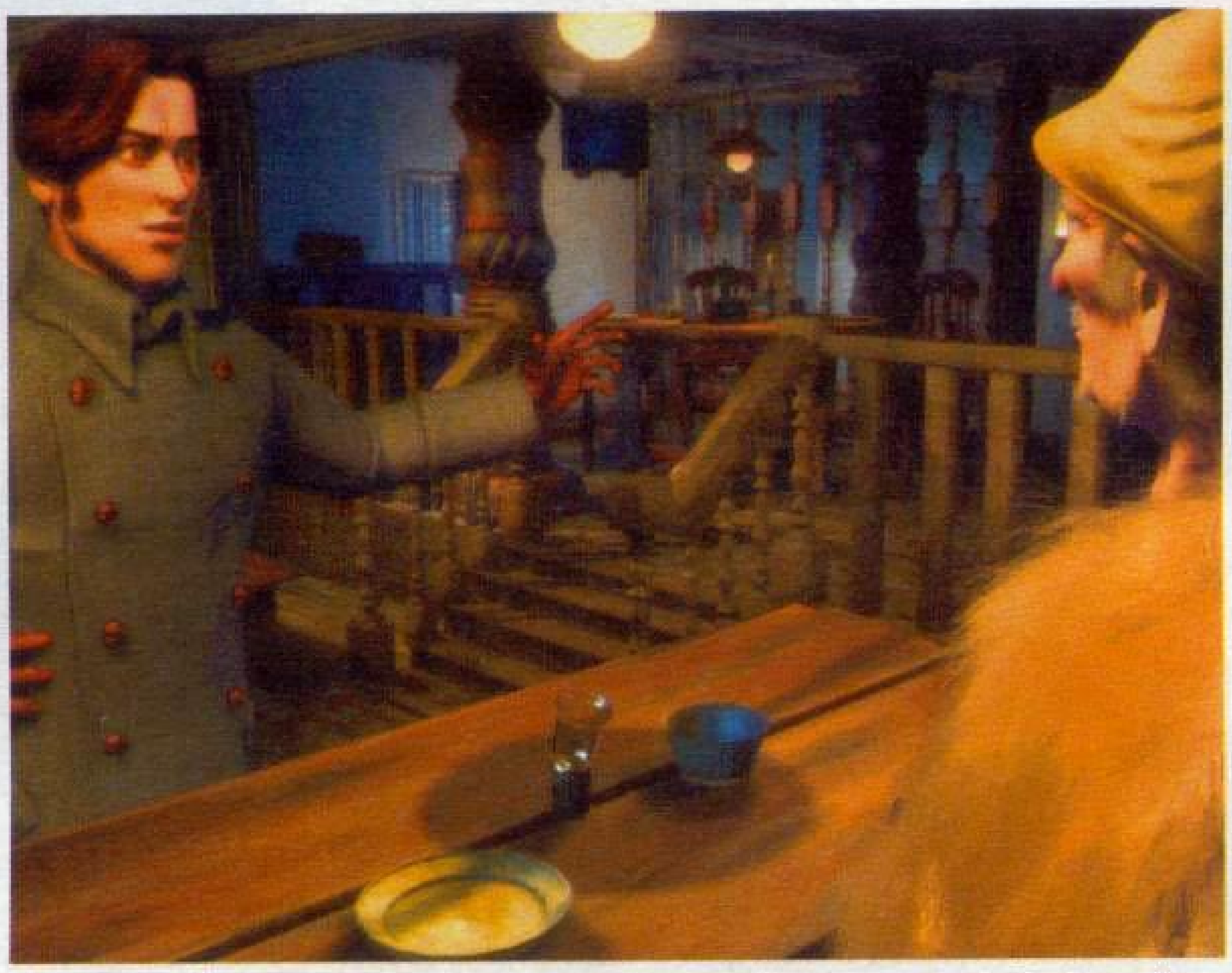
Simplist şi înfiorător

Reîntoarcerea legendarului prinţ se dovedeşte în varianta adventure deosebit de anemică

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Microids** ■ DISTRIBUŢIE **Havas Interactive** ■ PREŢ **cca. DM 80,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Interzis sub 16 ani**

PE SCURT

- Perspectivă panoramică de 360 grade
- Sute de scene seci
- Şapte personaje
- Bazat pe clasicul roman al lui Bram Stoker



UN SFAT BUN În crâşma din oraş nu se întâmplă niciodată nimic. Doar un beţiv singuratic vine ocazional cu sfaturi şi indicaţii în sprijinul jucătorului.



OPINII

Dracula Resurrection este o aventură convenţională fără surprize.

Andreas Sauerland

Nu întâmplător, prinţul din *Dracula Resurrection* arată ca un amestec de Iggy Pop şi Marilyn Manson. Pe cât de bătrân pare a arăta răul din transpunerea lui Havas, pe atât de vechi este şi conceptul jocului. Ghicitorile convenţionale în stil "găseşte cheia şi introdu-o în broască", dialoguri de lemn şi un story care intră în acţiune de-abia după câteva ore de joc - istoria cu vampiri dă greş aproape în toate punctele relevante pentru un joc reuşit al genului adventure. Mai adăugăm faptul că vânătoarea de vampiri se termină extrem de repede: chiar şi un începător ar fi ocupat cu *Dracula Resurrection* cel mult două sau trei seri la rând.

În ciuda secvenţelor video şi a scenelor seci nu se poate degusta atmosfera de groază în timpul jocului.

***Dracula Resurrection* vine de la aceeaşi echipă de programatori care ne-a fericit cu a sa adventure Amerzone, care avea o grafică încântătoare, dar nici un conţinut. Pentru ca acum să elimine din start orice slăbiciuni ale story-ului, s-au năpustit asupra unui clasic al literaturii universale: Dracula de Bram Stoker.**

Istoria lui *Dracula Resurrection* are loc şapte ani mai târziu decât cea din roman sau din numeroasele ecranizări ale sale. Într-o zi, vânătorul de vampiri Jonathan Harker observă că soţia sa Mina se află iarăşi sub influenţa groaznicului prinţ. Posedata a pornit pe ascuns într-o călătorie spre Transilvania căci demonul nu este mort-copt, cum s-a crezut la început. Preluând rolul eroului neînfricat, veţi porni la drum pentru a o salva pe iubita sa din capcana spiritului rău, însetat de sânge.

Dracula Resurrection se prezintă în stilul unui *Myst*, Riven sau chiar Amerzone: vă deplasaţi prin scene prerenderizate, în care, într-o perspectivă de 360 grade, puteţi căuta, manipula sau lua diferite obiecte. Evenimentele cele mai importante sau dialogurile cu locuitorii Transilvaniei - exact şapte pe tot parcursul jocului - sunt însoţite de secvenţe video. În timp ce grafica jocului este mai degrabă mediocră, secvenţele video sunt de o calitate impresionantă - fapt care nu reuşeşte totuşi să salveze jocul să alunece spre mediocritate: ghicitorile sunt prea convenţionale, iar personajele par prea artificiale pentru ca *Dracula Resurrection* să poată să ne captiveze cu adevărat.

Andreas Sauerland
t.a. Corneliu Dan



ATENŢIE, PRĂPASTIE Una dintre multele încercări 8/15 este de a trece peste acest pod rupt.

PUNCTAJ — Dracula Resurrection

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

- **X-Files: The Game** — Mulder şi Scully se prezintă foarte bine şi în realitatea virtuală.
- **Amerzone** — Un desenator francez de comics-uri a proiectat această clonă obosită a lui Myst.
- **Faust** — Adventure confuz pentru decizia între rai şi iad.
- **Atlantis 2** — Copie esoterică răsuflată a lui Riven pentru purtătorii de sandale.
- **Dracula** — Revenirea fostului maestru vampir dezamăgeşte prin enigmele sale 8/15 şi prin story-ul sec.

GRAFICĂ .... Mulţumitor
Secvenţe video bune, grafica jocului - seacă.

SUNET .... Mulţumitor
Gălăgie de groază din lada magicianului.

CONTROL .... Bine
Jucabil complet cu mouse-ul.

MULTIPLAYER ...... Imposibil de apreciat
Nu există mod multiplayer.

59%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 166	Pentium 200
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 3 MB	HD: 10 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea - Internet -
Număr jucători/CD 1
CDuri/Pachet 2

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

Un aparat de zbor agresiv

A treia parte a legendarei serii aspiră spre coroana de lauri a simulatoarelor de elicoptere

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Microprose** ■ PREŢ **cca. DM 90,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Interzis sub 16 ani**

PE SCURT

- Patru elicoptere
- Peste 100 vehicule
- Peste 40 sisteme de arme
- Generator de misiuni
- Câmp de bătălie pentru patru naţiuni



REPLICA EUROPEI **Tiger este versiunea europeană a unui elicopter antitanc modern. Ca pilot militar, veţi conduce acest model contra agresorilor ruşi.**

Părintele tuturor simulatoarelor de elicoptere se întoarce pe front, făcându-şi o intrare impresionantă.

În lumea lui *Gunship!* a început deja cel de-al treilea război mondial. După ce Rusia şi-a revenit economic, graţie unor campanii de înarmare secrete, foştii comunişti nu găsesc nimic mai bun de făcut decât să invadeze paşnica Polonie. America, Marea Britanie şi Germania se grăbesc în ajutorul partenerului NATO, iar conflictul ia amploare.

Ca pilot militar, veţi putea lua parte în *Gunship!* la campania uneia din cele patru naţiuni implicate în conflict. SUA şi Anglia trimit variantele lui AH-64 Apache pe câmpul de bătălie, armata germană vine cu eurocopterul Tiger şi ruşii pun la bătaie Mil-28 Havoc.

Ca grafică, *Gunship!* lasă cu mult în urmă toate simulatoarele de elicoptere existente până acum. Peisajele care oferă suprafeţe acoperite de păduri pentru camuflaj, vehiculele detaliate şi clădirile îi conferă un look perfect. Din fericire, gradul de realism poate fi setat, datorită numeroaselor opţiuni, exact după dorinţa jucătorului. În modul cel mai simplu de joc, *Gunship!* este aproape un joc de tras la ţintă, iar în modul simulaţie, din contra, este maipomenit de realist.

Sascha Gliss
t.a. Corneliu Dan

Inteligent conceput: mulţumită gradului de realism setabil, atât începătorii, cât şi maniacii simulaţiilor se vor simţi în cockpit-ul lui Gunship ca la ei acasă.

PUNCTAJ — Gunship!

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

- **Gunship!** Noul rege al simulatoarelor de elicoptere se numeşte *Gunship!* Grafica, senzaţia de zbor, totul e excepţional.
- **Comanche** Chiar şi sub forma gold, oldie-ul nu mai este actual.
- **Longbow 2** Fosta referinţă a genului a ajuns cu chiu cu vai în era modernă.
- **Team Alligator** Simulaţie de dificultate medie, cu management de echipă.
- **Comanche Hokum** Grafică învechită. Păleşte în comparaţie cu *Gunship!*

GRAFICĂ .... Foarte bine
Peisaje opulente răsfaţă ochii.

SUNET .... Foarte bine
Transmisie în cockpit în trei limbi.

CONTROL .... Foarte bine
Keyboard-control foarte cuprinzător.

MULTIPLAYER .... Bine
Lupte în Internet în MS Zone.

85%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 266	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HDD: 150 MB	HDD: 260 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea 6 Internet 6
Număr jucători/CD 1
CDuri/Pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✔

QUICK TEST

DSF Football Manager

■ GEN **Football Manager** ■ PRODUCĂTOR **Caffeine**
■ DISTRIBUŢIE **Ubi-Soft** ■ **Fără restricţii**



BAZAT PE SIMBOLURI **Managerul funcţionează aproape exclusiv în modul 800x600.**

Cel care se sperie de complexitatea lui *Anstoss 3* şi doreşte totuşi să conducă managementul unor echipe europene de fotbal, ar trebui să vadă *DSF Football Manager*. Cel de-al doilea post de radio al ligii de fotbal (DSF) şi-a împrumutat acestui joc doar numele, altfel nu îşi face deloc apariţia. Gradul scăzut de dificultate, suprafaţa de joc foarte cuprinzătoare şi numeroasele automatizări (merchandising-ul, sponsorizarea) vin în întâmpinarea începătorilor. Statisticile şi analizele lasă însă de dorit. Scenele de joc 2D prefabricate sunt celebrate în mini-ferestre. Cunoscătorii unui *Anstoss 3* sau *Kicker* se simt în mod clar subsolicitaţi. *(pm)*

SATISFACŢIE **64%**

WarCraft 2 - Battle.net

■ GEN **RTS** ■ PRODUCĂTOR **Blizzard**
■ DISTRIBUŢIE **Havas Interactive** ■ **Interzis sub 16 ani**



ANTICIZAT **Grafica şi profunzimea jocului au fost între timp depăşite.**

WarCraft 2 care a apărut în 1996 are astăzi peste 2,5 milioane de exemplare vândute, fiind unul dintre cele mai de succes RTS-uri ale tuturor timpurilor. In ediţia specială recent apărută a sagăi despre războiul dintre oameni şi orkşi, pe lângă versiunea finală originală, se mai găseşte şi un expansion-set *Beyond the Dark Portal* şi accesul pe Battle.net pentru partidele multiplayer de pe serverul propriu al lui Blizzard. În ciuda celor peste 100 hărţi de joc în reţea şi a câtorva îmbunătăţiri de detaliu, *WarCraft 2* produce azi o impresie mult prea vetustă pentru a se putea măsura cu *Age of Empires* sau cu *Starcraft*. *(as)*

SATISFACŢIE **72%**

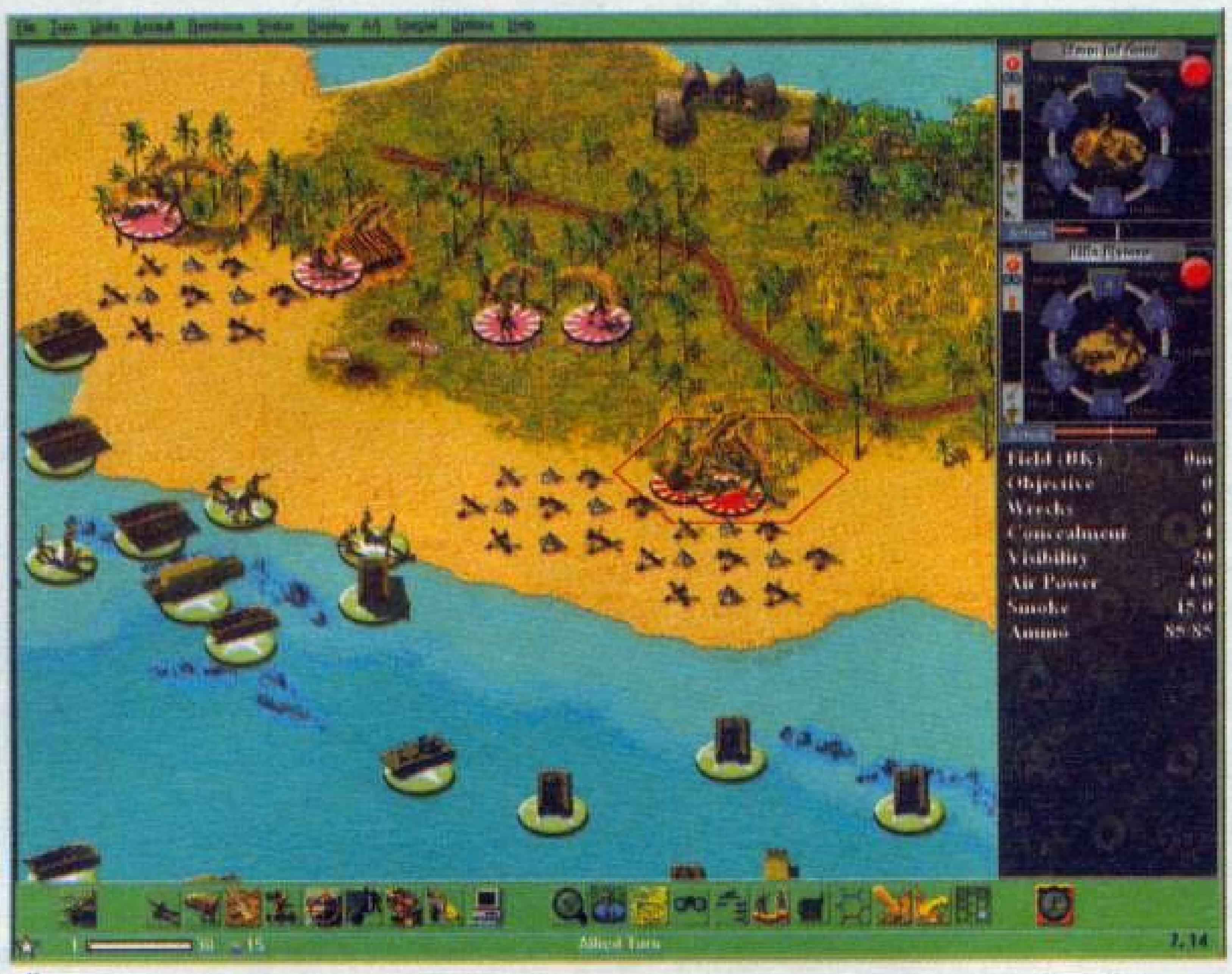
Săritura în hexagon

Rising Sun, ca şi pâinea din armată, e tare ca piatra şi poate fi degustat doar de cei fără pretenţii

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Talonsoft** ■ DISTRIBUŢIE **Take 2** ■ PREŢ **cca. DM 80,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Interzis sub 12 ani**

PE SCURT

- Scenariu de război mondial
- Japonezii contra aliaţilor
- Lupte hexagonale bazate pe runde
- Grafică de înmormântare



CĂCI EI ŞTIU CE FAC Cei care doresc să aibă succes în Rising Sun, vor trebui să aibă timp şi pasiune pentru luptele calculate statistic.



Plictiseală totală, în armonie perfectă cu grafica.
Daniel Ch. Kreiss

OPINII

Rising Sun este o relicvă strategică a timpurilor trecute, plin de opţiuni, care pentru un om obişnuit sunt la fel de inteligibile ca poezia latină. Nu există nici măcar un tutorial care să uşureze introducerea în materie. În locul acestuia, sunteţi obligat să faceţi o lectură intensivă a manualului. Ba mai mult: nostalgia este la mare cinste, dar grafica învechită strică totul; în anul 1998 existau deja jocuri care arătau cu mult mai bine decât acesta. La început, nu am putut să-mi găsesc unităţile ascunse în pădurea spălăcită. Ce să mai spun de inamici? Dar OK. Se prea poate ca acestea să fie un tribut adus realităţii (probabil că purtau uniforme de camuflaj).

Iată încă o firmă care se simte obligată să reînvie bătăliile istorice ale celui de-al doilea război mondial. Aliaţii se năpustesc asupra japonezilor, într-un soare arzător.

Rising Sun* foloseşte elementele tipice unui joc de strategie bazat pe runde: harta împărţită în hexagoane, punctele de mişcare şi atac limitate şi interminabilele socoteli pe care le face calculatorul când îi vine rândul. Fundalul istoric al deplasării de armament, în stil de şah, este perioada de timp dintre Pearl Harbor şi Hiroshima, cu cele peste 30 confruntări în Filipine, Noua Guinee sau Okinawa, pe care o puteţi trăi din punctul de vedere al aliaţilor sau al japonezilor. Campaniile au de multe ori finale fanteziste, iar cu editorul puteţi crea noi campanii.

Însoţit de un manual de cca. 200 pagini, *Rising Sun* se află la apus. Schimburile de focuri dintre tancuri, cuiburile de mitralieră sau paraşutiştii adăpostiţi în mediul înconjurător (junglă, plajă, câmpuri de orez etc.) vor să asigure motivaţia de durată a soldatului, împreună cu alternanţa zi - noapte.

Jocul îşi înscrie puncte în minus la prezentarea plictisitoare şi controlul foarte dificil, făcut prin simboluri criptice.

Daniel Ch. Kreiss
t.a. Corneliu Dan

Soldaţii, ca firimiturile pe acelaşi fond, nu sunt chiar culmea în materie de grafică.



CRUPIERUL Campaniile pot fi setate până în ultimele detalii.



FLUX DE INFORMAŢII La dorinţă, fiecare unitate afişează un box cu tot felul de valori pe ecranul altfel foarte sărac.

PUNCTAJ — Rising Sun

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

Panzer General 4
Bogăţie de variaţie tactică, cu o prezentare pe măsură.

1813: Völker
Ultimul produs al lui Empire a oferit lupte slabe, într-o prezentare grafică modestă.

Rising Sun
Bătălii istorice, grafică mediocră, un joc lung şi plictisitor. Motiv de cumpărare: nostalgia.

Western Front
Rising Sun în vârstă. Tratează scenarii din al doilea război mondial.

Eastern Front
Rising Sun şi mai bătrân. A deschis Campaign Series.

GRAFICĂ .... Deficitar
Frumuseţea perspectivei sacrificată.

SUNET .... Deficitar
Sunete ciudate, care ar putea să lipsească.

CONTROL .... Mulţumitor
După studiul manualului se poate înţelege.

MULTIPLAYER .... Mulţumitor
Multe posibilităţi de setare şi hărţi

51%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 200	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 160 MB	HDD: 160 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 2 Reţea 2 Internet 2
Număr de jucători/CD 1
CDuri/Pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

My friends all drive Porsche

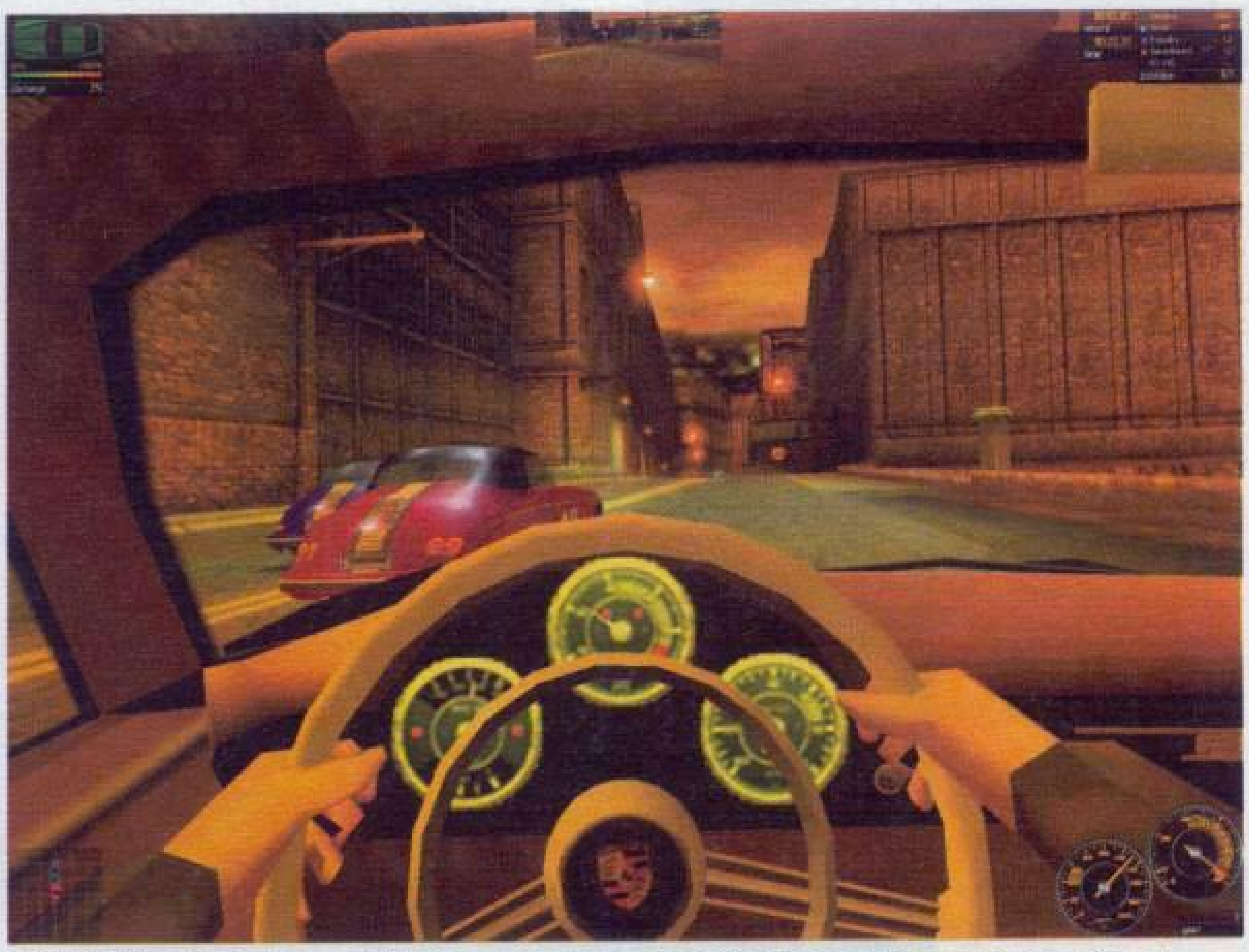
Un concept de joc tradiţional, într-un ambalaj nou şi atrăgător. EA expediază pe şosele cel mai bun Need for Speed de până acum.

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Electronic Arts** ■ DISTRIBUŢIE **Electronic Arts** ■ PREŢ **cca. DM 90,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Fără limită de vârstă**

PE SCURT

- 14 trasee
- Peste 80 autovehicule din cinci decenii
- Patru clase de autovehicule
- Patru moduri single player
- Istoria Porsche în format multimedia

Motoare duduitoare, caroserii scumpe şi manevre de pilotat tensionate: toate acestea le găsiţi în seria Need for Speed. În cea mai nouă parte a sagăi benzinei este vorba de produsele fierăriei de lux din Schwaben, Porsche.



SISTEM MODULAR Nu numai instrumentele din acest 356 Speedster ne amintesc de VW "Broscuţă". Porsche-ul este urmaşul direct al brotaceului din Wolfburg.

Nici un alt nume german nu face să bată cu atâta intensitate inimile fanilor maşinilor sport din toată lumea ca şi cel al familiei Porsche. Din anii '50, întreprinderea din Schwaben devenită deja tradiţie produce maşini elitiste şi fără compromisuri pentru ambiţioşii sportului pe carosabil. Tovarăşii de lux sunt actorii ideali pentru simulaţiile de curse, astfel că cei care ar dori să conducă maşini sport, dar se simt depăşiţi financiar, au acum ocazia să cheltuiască virtual bani pentru cauciucuri.

De ani de zile, seria Need for Speed îi trimite pe jucători în automobile de distracţie neruşinat de scumpe pe şosele. În ce măsură se dovedeşte noul urmaş al acestei familii o inconsecvenţă stilistică: în loc să simuleze cât mai multe fabricate posibile, partea a cincea se rezumă la un singur producător, şi anume Porsche.

Cine vorbeşte de Porsche se gândeşte cel mai probabil la modelul 911, cel mai de succes al acestui producător. Într-adevăr, "unşpele" are şi în joc un rol foarte important, cele mai multe automobile simulate aparţinând acestei familii de sportivi. Cu toate acestea, parcul auto din Need for Speed: Porsche oferă ceva mai mult. Pe lângă mai puţin vândutele



■ GOANĂ ÎN PĂDUREA NEAGRĂ Cele două Porsche-uri se încing, concurându-se într-un peisaj pitoresc.



O DISTRACŢIE COSTISITOARE Acest 911 Turbo a făcut fără să vrea cunoştinţă cu gardul. Reparaţia va fi scumpă.

944 sau 928, stau în garaj şi maşinile de curse "fierbinţi", cum ar fi 935 "Moby Dick" şi legendarul 959, probabil cea mai scumpă maşină sport din toate timpurile. Înainte de a simţi acest armăsar nestrunit, va trebui să-l câştigaţi în vechea manieră a curselor de raliu. La începutul carierei dvs. veţi avea la dispoziţie doar câteva din cele peste 80 modele. Câştigând una după alta feluritele discipline, veţi primi rând pe rând automobile tot mai scumpe. Pentru un pilot solo, Need for Speed: Porsche oferă patru moduri diferite de joc. Alături de foarte normalul mod de raliu, mai atrag concursurile knock-out, evolution-pocal şi o carieră ca pilot de încercare.

În knockout se găsesc mai mulţi piloţi unul după celălalt. De fiecare dată iese din cursă ultimul jucător. Concursul continuă până când pe pistă se mai găsesc în faţa duelului final doar doi jucători. Cine doreşte să se înscrie la echipa Porsche ca pilot de încercare va trebui să aibă talentul manevrelor sălbatice şi o atitudine degajată faţă de ordinea de circulaţie pe şosele: alături de diverse exerciţii de condus, cum ar fi slalomul sau powerslide, se mai



DESCHIDEŢI CAPOTA În garaj, puteţi să deschideţi uşile şi capotele şi să aruncaţi o privire îndeaproape asupra obiectelor.

Arborele genealogic

Solidul 911 a fost vreme destul de îndelungată o atracţie. De peste 35 ani, maşina cu ochii şmecheri îi încântă pe conducătorii auto.

Porsche 911 1964



PRIMUL DE FELUL SĂU Producţia lui 911 a început în 1964. Boxer-ul cu şase cilindri sub capotă avea o cilindree de doi litri şi o putere de 130 CP, ceea ce pentru acea vreme însemna o adevărată performanţă sportivă.

SFAT: Ca la toate modelele mai vechi de 911, aveţi grijă cu pedala de acceleraţie în curbele mai strânse. Cine o apasă prea cu elan, va scoate armăsarul de pe şosea.
TUNING: Investiţi la început într-un motor mai bun.

Porsche 911 Carrera RS 2.7 1972



BESTIA PRIMARĂ Cu modelul Carrera 2.7, Porsche a declanşat în anii '70 un concurs de echipare aerodinamică. Acesta avea, printre primele modele de maşini de serie, un spoiler, de la care i se trage şi porecla de "Coadă de raţă". Spoilerul avea funcţia de a obliga motorul să aducă pe şosea cei 220 CP.

SFAT: În ciuda spoilerului, această maşină de raliu camuflată are un dezavantaj. Şi aici este valabilă recomandarea cu mare atenţie la comenzile de direcţie şi de accelerare.
TUNING: Motorul de 2.7 litri este un motor foarte puternic încă în stadiul său original. Un pic de reglaj şi la spoiler, îl vor învăţa manierele pe neîmblânzitul armăsar.

Porsche 930 Turbo 1974



CENTRALA ELECTRICĂ Probabil cea mai agresivă maşină pe care Porsche a pus-o să circule pe şosele. Cu 260 CP şi motor turbo puternic, acest monstru a suprasolicitat majoritatea piloţilor săi. Nici măcar spoilerul în formă de măsuţă de camping nu le-a fost de nici un ajutor.

SFAT: Puneţi un ou crud între pedala de acceleraţie şi talpa piciorului. Comportamentul agresiv al acestui bolid nu iartă aproape nici o greşeală.
TUNING: Piesele pentru turbo sunt extrem de scumpe, mai ales cele pentru motor. Dacă aveţi destui bani, cumpăraţi un compresor de supraalimentare mai bun. Veţi obţine 150 CP suplimentari.

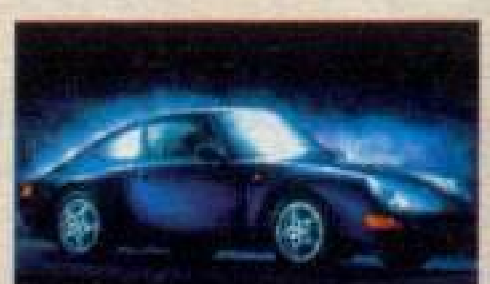
Porsche Carrera 4 1989



DOMESTICITUL Primul model Porsche cu tracţiune pe patru roţi le-a displăcut puriştilor. Se plângeau de pilotajul fără probleme şi de luxul crescut al interiorului. Dar 911 era rapid peste toate: din cei 3,6 litri scotea 250 CP.

SFAT: Mult mai facil de pilotat decât predecesorii săi. Aşezare pe şosea şi tracţiune excelentă, mulţumită tracţiunii pe patru roţi.
TUNING: Concentraţi-vă la început pe tuning-ul motorului, şasiul său original neavând nevoie de îmbunătăţiri.

Porsche Coupé Carrera 1997



PLATINATUL Pentru prima dată în istoria designului lui 911, producătorii s-au concentrat asupra farurilor faţă în tunel. Introducerea motorului de 3.3 litri cu 330 CP şi răcirea cu apă au constituit aproape un sacrilegiu. Fanii Porsche îi duc lipsa predecesorului său cu răcire cu aer.

SFAT: Cel mai blând şi mai rapid din seria 911. Dar şi această maşină îşi are limitele sale, deoarece este greu de strunit. Mai bine pilotaţi-l cu controlul tracţiunii şi ABS pornite, pentru siguranţă.
TUNING: O chestie de gust. Maşina este din fabricaţie rapidă şi sigură.

Privire generală asupra traseelor

În Need for Speed: Porsche puteţi parcurge în total 14 trasee. Am analizat pentru dvs. cele nouă trasee de etapă şi cele cinci circuite închise. Vă vom da şi câteva sfaturi privitoare la scurtături.

Trasee de etapă:

Coasta de Azur:



Traseul relativ deluros vă aşteaptă cu câteva curbe mai strânse. Altfel, acesta nu ridică nici un fel de probleme. După intrarea în sat, puteţi să o luaţi pe scurtătură la stânga, în faţa copacului.

Schwarzwald (Pădurea Neagră):



Un mixaj de străzi asfaltate şi serpentine alunecoase. Se recomandă un mod de condus mai iniştit, mai ales prin păduri. În medie, veţi fi mai rapid luând-o pe câmpie, bineînţeles la sensul propriu al cuvântului.

Pirinei:



Un traseu deluros, cu câteva curbe imprevizibile, ascunse după vârfurile dealurilor. Se recomandă să folosiţi mai mult frîna decât acceleraţia.

Alpi:



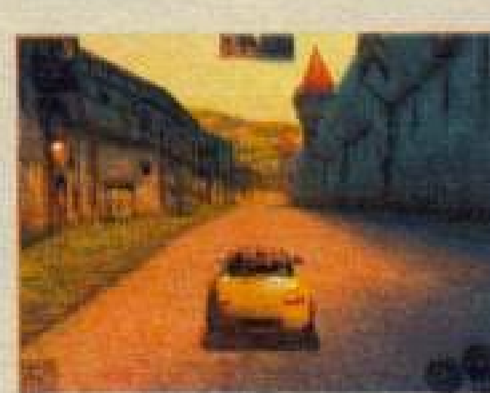
Extrem kurvig und hügelig und gleichzeitig eine der schönsten Strecken. Sie beginnen im Tal und gelangen über Passstraßen ins malerische und verschneite Bergdorf.

Autostradă:



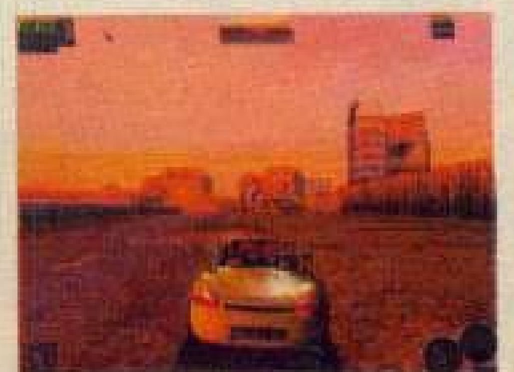
Traseu foarte rapid, cu curbe line şi multe linii drepte. Încercaţi să o luaţi întotdeauna la stânga la intersecţii. Cu puţin înainte de finish vă aşteaptă un sector de drum îngust, care marchează o trecere de frontieră.

Auvergne:



Curbe uşoare până la moderate, cu o porţiune de drum destul de strâmtă printr-un oraş medieval. Aici veţi găsi şi câteva intersecţii. Încercaţi să aflaţi singuri care dintre rutele alternative sunt cele mai bune.

Normandia:



În general, este un traseu cu grad de dificultate mijlociu şi cu curbe previzibile. Pentru a o lua pe scurtătură, luaţi-o la stânga la gospodărie (cam la mijlocul traseului), chiar înaintea baloţilor de fân. Ajungeţi din nou la drumul normal, trecând peste micuţa trambulină pe partea stângă.

Zona industrială:



Traseu foarte rapid, cu multe pasaje în linie dreaptă. Unele curbe sunt însă destul de grele, nefiind posibilă intrarea în ele cu viteză maximă. Veţi găsi ca răsplată două scurtături în apropierea fabricii de oţel. Căutaţi aici intrările în hale.

Corsica:



Traseu foarte pitoresc, cu năucitor de multe intersecţii. Derulare rapidă a cursei, cu extrem de multe curbe şi tunele. Luaţi-o la prima intersecţie pe podul de lemn, în vechea galerie de mină.

Circuite:

1. Monte Carlo 1:



Circuit prin principatul monden. Destul de asemănător cu circuitul real de Formula 1, însă nu este identic. Curbele strânse şi străduţele determină un tempo nu foarte rapid.

2. Monte Carlo 2:



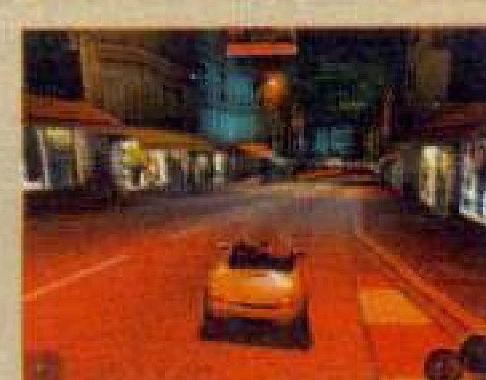
Asemănător cu primul circuit, însă mai strâmt. Aveţi grijă spre sfârşitul cursei la locul din faţa cazinoului, să nu vă izbiţi de fântâna arteziană.

3. Monte Carlo 3:



Ceva mai lung şi mai rapid decât circuitul al doilea şi împodobit cu mai multe curbe. Veţi găsi în fiecare circuit Monte Carlo tot felul de scurtături, în funcţie de modul de joc.

4. Monte Carlo 4:



Din nou, cu puţin mai lung decât traseul 3, însă curbele sunt ceva mai line şi puteţi atinge viteză maximă pe porţiunile de circuit drepte.

5. Monte Carlo 5:



Cel mai rapid circuit dintre cele cinci. Curbele sunt rapide şi lungi, combinate cu trasee în linie dreaptă, permiţând viteze foarte mari.

află în program şi curse la viteze foarte mari, extrem de riscante, în care se prinde şi poliţia, pe post de apărător al legii, bineînţeles tot în maşini Porsche. În aceste curse, sarcina dvs. este de a livra maşina nouă la clientul nerăbdător, fiind mereu sub presiunea timpului şi trebuind să ajungeţi la destinaţie cu maşina nevătămată.

Cursele Evolution Cup prezintă poate cea mai interesantă alternativă. Aici veţi călători pe urmele istoriei Porsche prin cele trei mari etape ale întreprinderii. Etapa clasică, "etapa de aur" şi era modernă oferă diferite concursuri, fiecare cu mai multe trasee. Participarea la turnir se face bineînţeles după ce s-a achitat taxa de start, iar piesele costă şi ele ceva bani. În aceste curse mai aveţi posibilitatea de a seta individual automobilul în funcţie de tipul traseului şi de a echipa maşina - presupunând că aveţi bani - cu părţi noi. În funcţie de locul câştigat la concursuri, veţi primi puncte după fiecare cursă, care se vor materializa în dolari frumoşi în contul bancar. Cine obţine după ultima cursă punctajul minim trece în următoarea epocă şi are acum ocazia să-şi cheltuie banii câştigaţi cu sudoare pe cele mai noi modele Porsche.

Centrul de testare — Need for Speed: Porsche

Instalat şi funcţionează



Marcus Esposito

Need for Speed: Porsche funcţionează cursiv doar pe cardurile video cu chipset Nvidia. Cu un Voodoo3 3500 nu s-a putut juca, cu toate că s-au încercat toate setările posibile.

● Chiar dacă setaţi rezoluţia la 640x480, nu veţi reuşi să aveţi un joc cursiv folosind o placă grafică V3. Din contra: chiar şi cu un TNT2 se poate juca cursiv la o rezoluţie de 1600x1200, deconectând câteva dintre detalii.

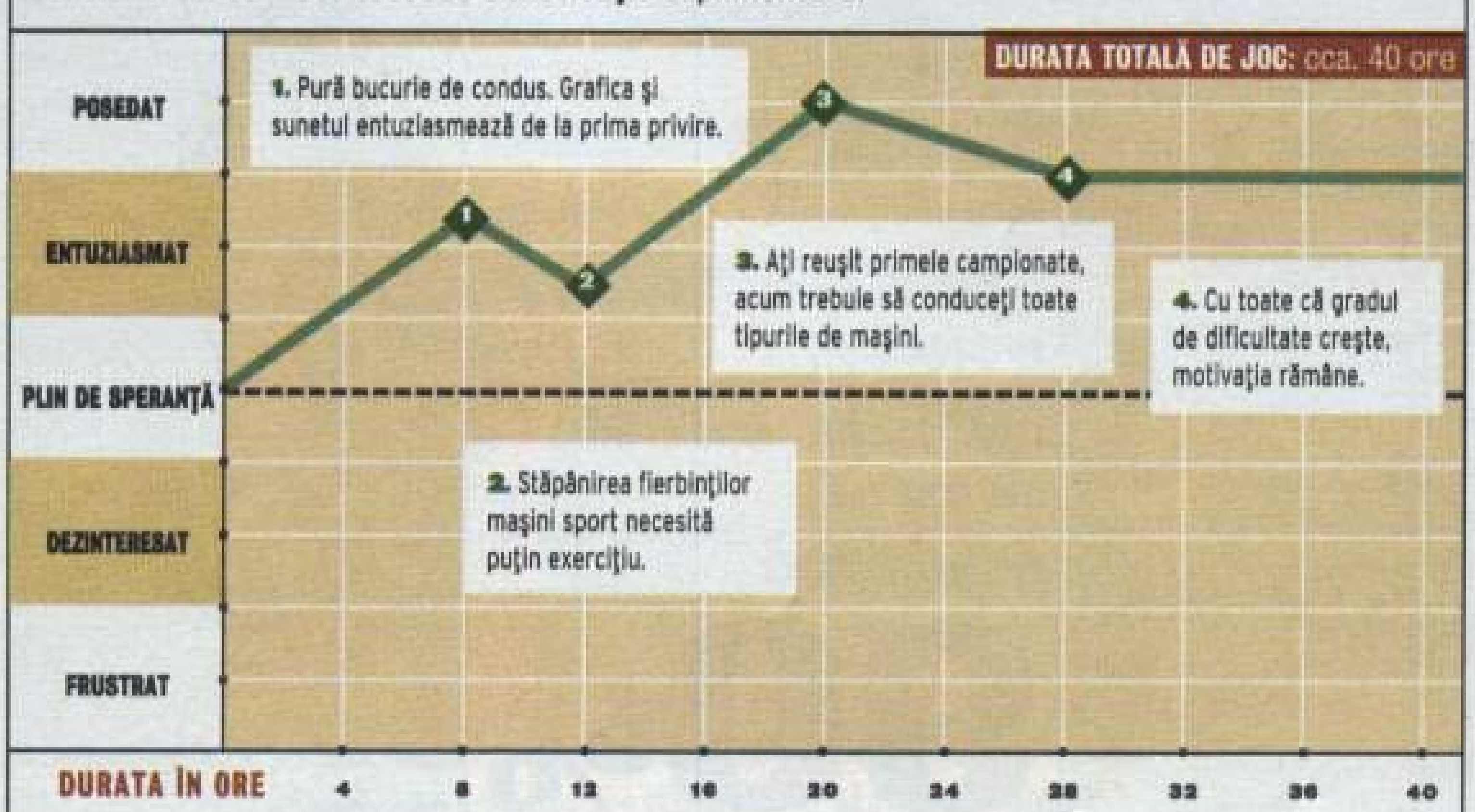
Astfel rulează jocul pe PC-ul dvs.

	PROCESOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 (Matrox Millenium G400)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	1024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
Savage4	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil

LEGENDĂ: Tehnic imposibil · Inacceptabil · Acceptabil · Optim

CURBA MOTIVAŢIONALĂ

Need for Speed: Porsche oferă multe pentru banii săi: cele patru moduri de joc ţin jucătorul sub tensiune. Modul liber creează o motivaţie suplimentară.





O LEGENDĂ ÎN SINE Datorită puterii motorului net superioare, 911-le nu are dificultăţi în a-l învinge pe VW-Porsche.

Need for Speed este alternativa cea mai bună la un Porsche adevărat.

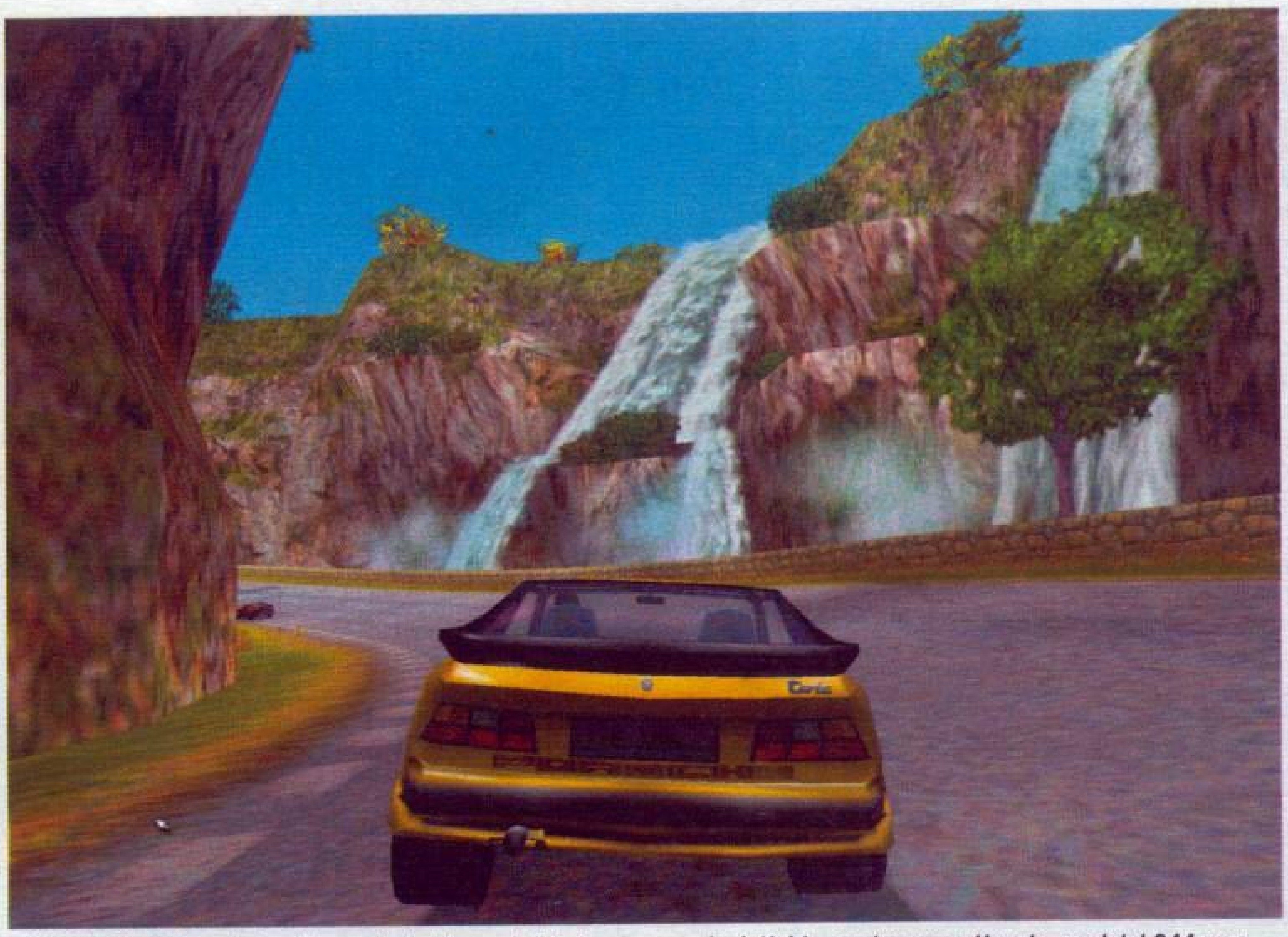
Este totuna pentru care mod de joc vă hotărâţi: Need for Speed oferă în cea de-a cincea parte a sa atât circuite, cât şi popularele trasee de etapă cunoscute încă din prima parte a seriei. În ceea ce priveşte grafica şi pilotajul, aceste curse pun în umbră variantele mai vechi de Need for Speed. Automobilele moderne râvnesc la peisaje mondene, astfel că vă veţi trezi la bordul acestora conducând pe şosele prin cele mai frumoase locuri ale Europei. Puteţi alege



TOTUL SUB CONTROL Interiorul maşinilor, inclusiv bordul, sunt calculate 3D.



CLASICII Din punctul de vedere al puterii, aceste oldies nu mai ţin pasul cu actualele maşini de clasă mijlocie. Dar pe cine deranjează, la cum arată?



PORSCHE UITAT Cu toate că era destul de rentabil şi avea caracteristici la condus excepţionale, modelul 944 nu a atins niciodată statutul de cult al seriei 911.



Inimă de vitezoman, ce vrei mai mult? Poate un joc în reţea ceva mai bun!

OPINIE

Florian Stangl

Inima bate mai tare auzind zgomotul motorului sub capotă şi bătăile i se înteţesc văzând designul fabulos al traseelor. Raliul Porsche bate concurenţa de la distanţă, datorită designului perfect, şi încântă cu senzaţia de pilotaj foarte diversificată, care depinde foarte mult de tipul maşinii conduse. Dar cel mai mult îmi plac cele două moduri noi de joc care, de fapt, sunt două jocuri noi în sine pe care EA le dăruieşte fără a le vinde într-un mod foarte mărinimos. Celor cărora le-a plăcut Driver au ocazia să încerce Driver Factory; cei care au jucat pe PlayStation Gran Turismo vor iubi Evolution. Fanii lui NfS n-au nici un motiv să comenteze, doar dacă nu le place Porsche. Este păcat doar că nu s-au păstrat modurile multiplayer comice ale predecesorilor.

traseele sinuoase ale Corsicii, apoi să treceţi în mare viteză pe autostrăzile din Germania, până la cele cinci variante ale traseelor de Grand Prix de la Monte Carlo. În total, în program se află 14 trasee, iar uşoarele modificări ale intersecţiilor şi întoarcerea direcţiei de drum conferă o varietate suplimentară.

Plăcerea de a conduce – Need for Speed: Porsche este cel mai bun motiv să-i adăugaţi PC-ului un volan.

Din punctul de vedere al pilotajului, Need for Speed cu a sa ultimă parte se îndepărtează foarte mult de jocul de curse şi face un pas însemnat în direcţia simulaţiilor. Tocmai modelul mai timpuriu de 911, mai ales primul turbo, are reputaţia de a devia cu spatele de la traseu în curbe.



HOT IN THE CITY Noaptea, într-un speedster decapotabil prin Monte Carlo.

Tocmai acest comportament este reprezentat şi în joc şi, exact ca în realitate, va trebui să aveţi mare atenţie la viteze mari, altfel riscaţi o zgârietură urâtă a lacului de pe maşină. Cine avariază maşina mai puternic va suferi o scădere a performanţelor. Exploziile de cauciucuri şi penele de motor sunt coşmarurile oricărui pilot de Porsche. Mulţumită fizicii maşinii, veţi avea totuşi de cele mai multe ori ocazia să remediaţi şi să preveniţi aceste neplăceri. Şi acest lucru se realizează ca la un Porsche adevărat: o accelerare şi o uşoară corectură de direcţie sunt de ajuns pentru a readuce partea din spate a maşinii pe drumul cel bun.

Stăpânirea maşinii proprii este absolut imperioasă, mai ales în ligile mai înalte, deoarece adversarii virtuali nu fac nici o greşeală şi se folosesc de câte ori au ocazia de scurtăturile de pe trasee.

Sascha Gliss
t.a. Corneliu Dan



OPINIE

Elitist d.p.d.v. al graficii şi a pilotajului. Jocul de raliu perfect se numeşte *Need for Speed: Porsche.*

Sascha Gliss

Fanii lui *Need for Speed* să tragă de la început aer adânc în piept: Electronic Arts a pus la inimă plângerile de la cititori şi a creat prin Porsche cea mai cuprinzătoare şi realistă parte a seriei. Traseele şi vehiculele arată extraordinar şi sunt nemaipomenit de detaliate. Partea a cincea a seriei se desparte de trăirea de automat de condus a precedentelor: fizica este în sfârşit atât de realistă, încât jucătorul e inundat cu adrenalină. De aceea, cumpărarea unui volan pentru o savurare perfectă este imperios necesară. Pentru întreţinerea de durată a unei motivaţii de joc, aveţi la dispoziţie o multitudine de trasee, maşini şi concursuri. Cel căruia nu-i este de ajuns, va găsi, ca la predecesorii săi, un supliment în Internet. Baza de date din *Need for Speed* cu suport multimedia despre istoria firmei producătoare de maşini sport este desertul suplimentar, o sursă nesecată de informaţii care rotunjeşte impresia generală excelentă despre joc.

PUNCTAJ — Need for Speed: Porsche

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

NfS: Porsche
Noua referinţă pentru simulaţiile de raliu. Grafica, realismul, motivaţia: totul este OK.

Driver
Ca Steve McQueen goniţi pe străzile marilor oraşe din SUA.

NfS: Brenn. Asphalt
Curse pe bani. Arată învechit în comparaţie cu urmaşul.

Käfer Total
Grafică drăguţă şi discipline foarte variate.

N.I.C.E. 2
Raliuri brutale: pe piedestalul învingătorului, printr-o ploaie de plumbi.

GRAFICĂ .... Foarte bine
Efecte luminoase spectaculare pe caroserii detaliate.

SUNET .... Foarte bine
Realism total: zgomot de motoare şi scârţâit de roţi.

CONTROL .... Bine
Perfect cu un volan, tastatura destul de incomodă.

MULTIPLAYER .... Satisfăcător
Plictisitor: curse simple contra a maxim opt concurenţi.

90%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium MMX 200	Pentium MMX 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 150 MB	HDD: 300 MB

GRAFICĂ	SUNET
✗ Software	✓ EAX (SBLive!)
✓ 3Dfx/Glide	✓ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Singel-PC 1 Reţea 8 Internet 8
Număr jucători/CD 1
CDuri/pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✓

O linie de mijloc puternică

Contribuţia de fotbal a lui Eidos e gândită pentru şcolari, în dauna complexităţii

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Silicon Dreams** ■ DISTRIBUŢIE **Eidos** ■ PREŢ **cca. 90,- DM** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Fără limită de vârstă**

PE SCURT

- Echipele de Ligă originale din '68 încoace
- Cel mai uşor joc de la *Bundesliga Stars 2000*
- Cele mai proaste comentarii de la Heribert Fasbender încoace

După ce singurul canal de fotbal tm3 a devenit patria microbiştilor, începe o nouă eră şi pentru PC: UEFA îi provoacă şi pe cei mai comozi fani ai fotbalului să pună mâna pe tastatură şi să ia parte ei înşişi la un meci de fotbal virtual.

Eidos nu reuşeşte, în ciuda licenţei scumpe, să realizeze capodopera care să ocupe primul loc al genului, dar jocul are totuşi calităţi care-l salvează din mediocritate: în timp ce seria FIFA le dă dureri de cap începătorilor, UEFA le oferă acestora un antrenament fără febră musculară. Însoţiţi de echipa favorită, ce poartă tricouri originale şi are nume adevărate, veţi alerga prin marile arene sportive ale Europei, pentru a respira aerul unei Champions League. Aveţi câteva posibilităţi: sau jucaţi în actualul sezon în partide fanteziste între două echipe ale Ligii, sau veţi încerca să schimbaţi istoria fotbalului, jucând în toate finalele din anul '68 încoace, bineînţeles trecând mai întâi prin nişte partide preliminare. O treabă destul de nostimă: pe benzile de la marginea terenului se face deja reclamă la Sony şi PlayStation. Controlul simplu poate fi setat prin cele opt butoane pentru diferitele acţiuni, precum şut, pasă sau dribling. Acelaşi lucru este valabil şi pentru dificultate, numai că gradul cel mai ridicat de dificultate nu va solicita nici un profesionist. Cel mai bun argument este prezentarea scenică a fazelor de acţiune. În ciuda formaţiilor de joc şi a tacticilor setate manual, pasele se desfăşoară simplu şi rapid. Foarte ridicată este frecvenţa preciziei şuturilor; deoarece chiar şi un jucător solo poate, cu puţin noroc, să şuteze şi să marcheze de la mijlocul terenului, diletanţii în d-ale GamePad-ului vor putea exersa fără transpiraţie aceste şuturi. Nu vă puteţi aştepta la mutări complexe sau alte trucuri complicate. În principiu, tot ce aveţi de făcut este să vă repeziţi cu balonul înainte. Perspectivele de joc sunt limitate la trei, dar se poate, ca o compensare, ajusta înălţimea şi apropierea. Comentatorii de fotbal recunoscuţi şi renumiţi pentru comentariile lor cam lipsite de spirit (acest lucru este valabil pentru varianta germană a jocului) vor face observaţiile necesare pe marginea acţiunii jocului. Jocul a obţinut doar un "bine" din punct de vedere tehnic, pentru că jucătorii se deplasează pe alocuri de parcă ar suferi de dureri de spate, iar publicul arată ca o pată de culoare (lucru ce este totuşi suportabil, dacă veţi juca într-o rezoluţie înaltă). Nu trebuie să facem abstracţie de un alt fapt intervenit în timpul testelor: nu am reuşit să facem ca jocul să ruleze fără probleme pe o placă Voodoo3.



SĂRITURI ŞI ÎNŢEPĂTURI Tacticienii se iau cu mâinile de cap.

Daniel Ch. Kreis
t.a. Corneliu Dan



O PAUZĂ BINEVENITĂ La marea finală din '68 se cere un BigMac sau un PlayStation, fără a avea nici măcar un ecran digital.



ARC DE CERC Controlul nu se deosebeşte de cele standard, fiind doar redus la minimumul necesar.



OPINII

O transpunere de fotbal la care nici măcar un începător absolut nu-şi va face bătături la degete.
Daniel Ch. Kreis

UEFA este exact ceea ce ne trebuie pentru o seară plăcută, netulburată de prea multă complexitate. Mai preiei o minge, mai ţii piciorul în calea ei, te apucă bucuria. Mie îmi place aşa ceva, dar profesioniştii oţeliţi de *FIFA* se vor simţi cam subsolicitaţi. Totuşi, jocul are un alibi puternic, constând în modul de story, care nu se deosebeşte cu nimic de viaţa de zi cu zi a Ligii adevărate. Şi încă ceva: reacţiile de pe margine se numără printre chestiile mele preferate.

PUNCTAJ — UEFA Champions League 99/2000

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

- **FIFA 2000** — Regele genului. Cine învinge aici se poate considera un maestru.
- **FIFA 99** — Ceva mai slab tehnic, dar ca manevrabilitate tot în top.
- **Bundesliga Stars 2000** — Varianta de duzină pentru piaţa clienţilor EA Sports.
- **UEFA CL 99/2000** — Excelent pentru începători, prea slab pentru profesionişti. Ca tehnică nu se compară cu referinţa.
- **Fußball Internat** — Mediocru din toate punctele de vedere. Potrivit pentru pauza de masă.

GRAFICĂ .... Bine
Mişcări cam abrupte, dar totuşi cursive.

SUNET .... Mulţumitor
Comentarii de un comic involuntar.

CONTROL .... Bine
Facil, dar cu prea puţine opţiuni.

MULTIPLAYER .... Bine
Un gag de petreceri, chiar şi pentru începători.

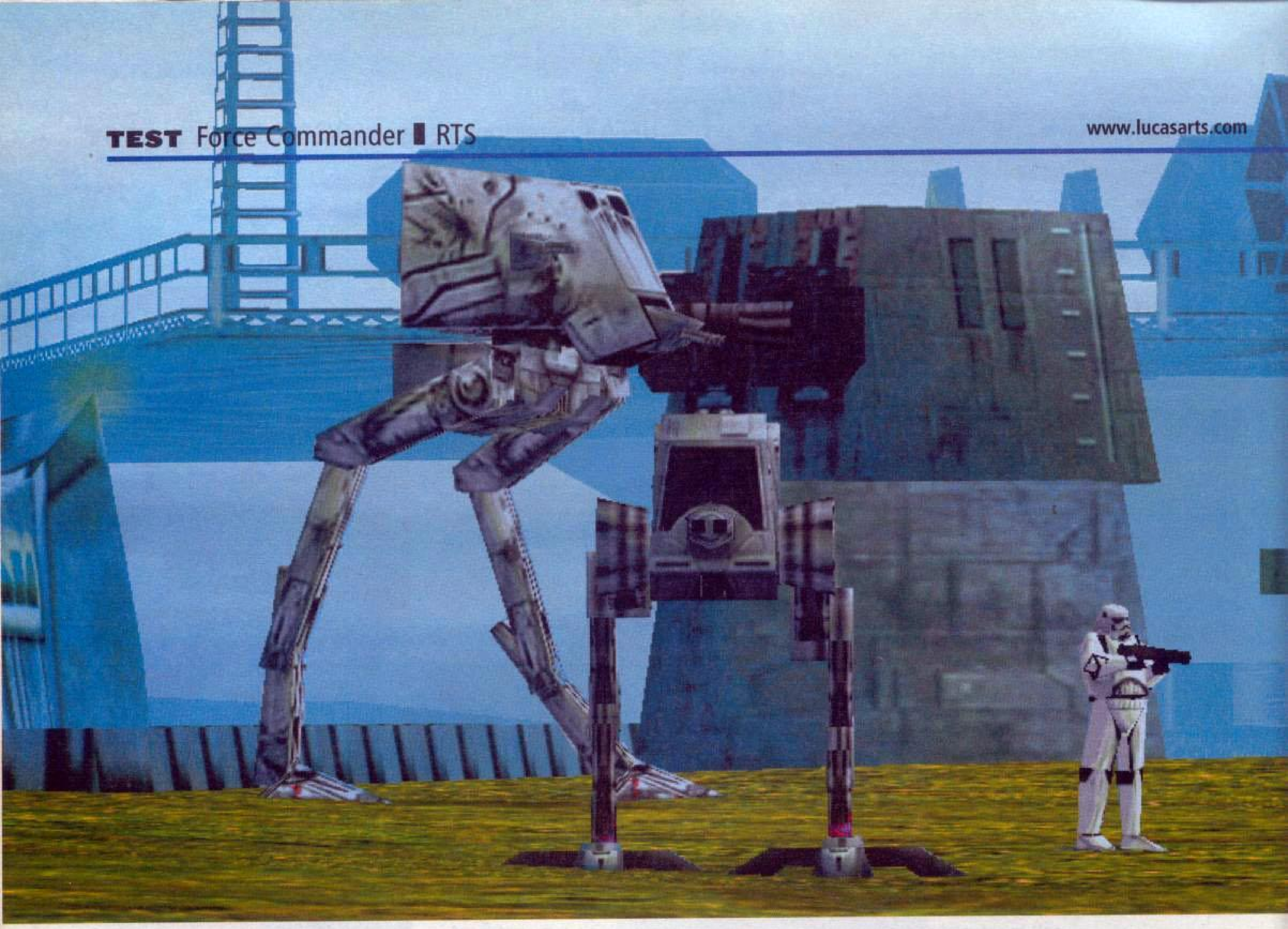
71%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II/233	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 10 MB	HDD: 10 MB

GRAFICĂ	SUNET
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single PC 2 Reţea 4 Internet -
Număr de jucători/CD 1
CDuri/pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✘



Războiul Stelelor la sol

Epopeea RTS a lui LucasArts bate la uşă. A meritat aşteptarea?

FACTS ■ PRODUCĂTOR LucasArts ■ DISTRIBUŢIE THQ ■ PREŢ cca. 90,- DM ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT A apărut deja ■ Interzis sub 12 ani

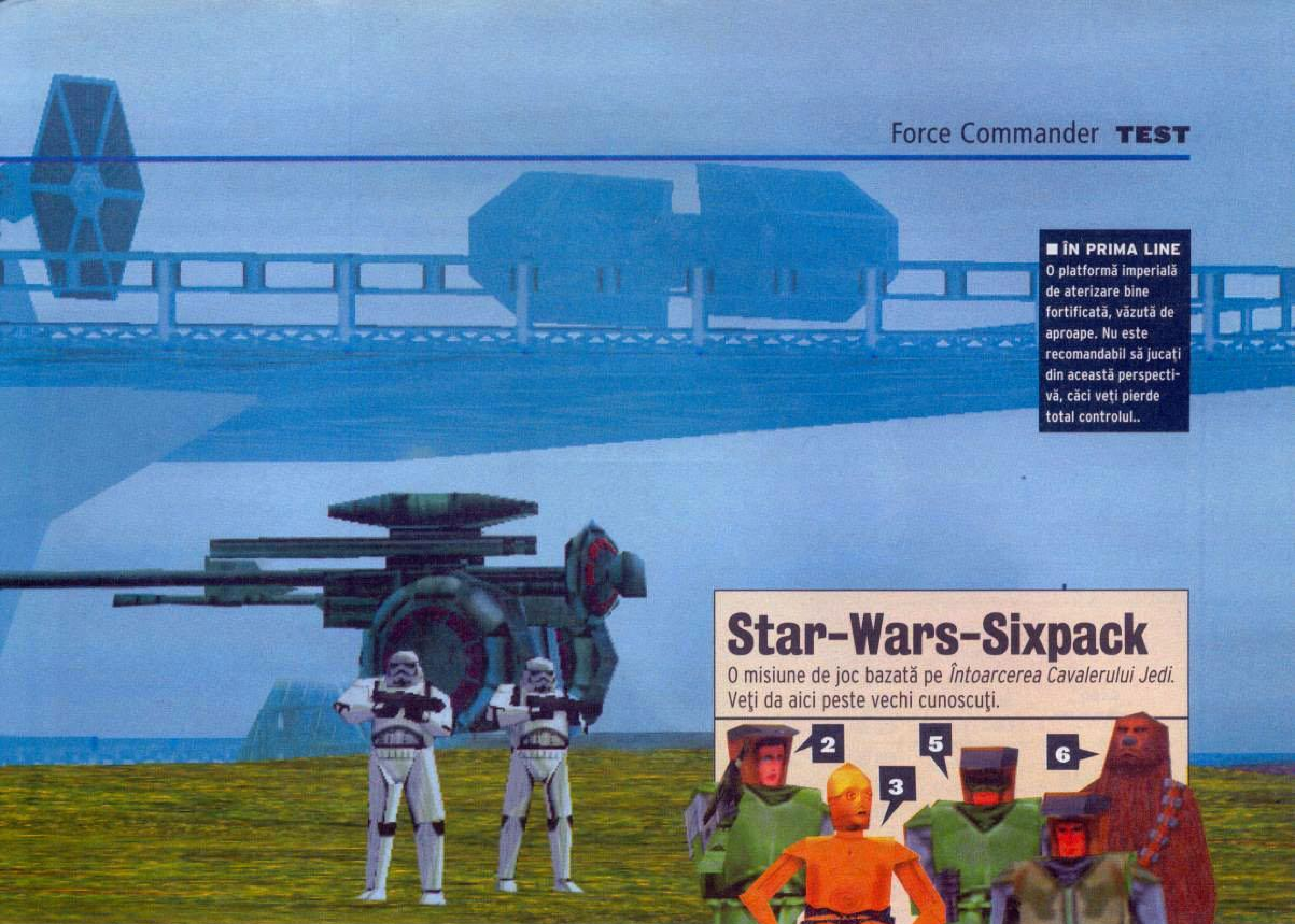
PE SCURT
- două campanii într-una
- 14 misiuni single player
- 27 hărţi multiplayer
- Peste 40 unităţi
- generator de misiuni pentru lupte single

Strecuraţi-vă în uniforma unui general imperial: roboţii gigantici de luptă AT-AT, hoardele de trupe de asalt şi formaţiile de TIE-Fighter vă aşteaptă comenzile. În calitate de conducător al bătăliei de succes, vă aşteaptă cununa de lauri şi onoruri. În *Force Commander* nici nu trebuie să vă gândiţi la eşec, căci îl aveţi în definitiv ca boss pe Darth Vader.

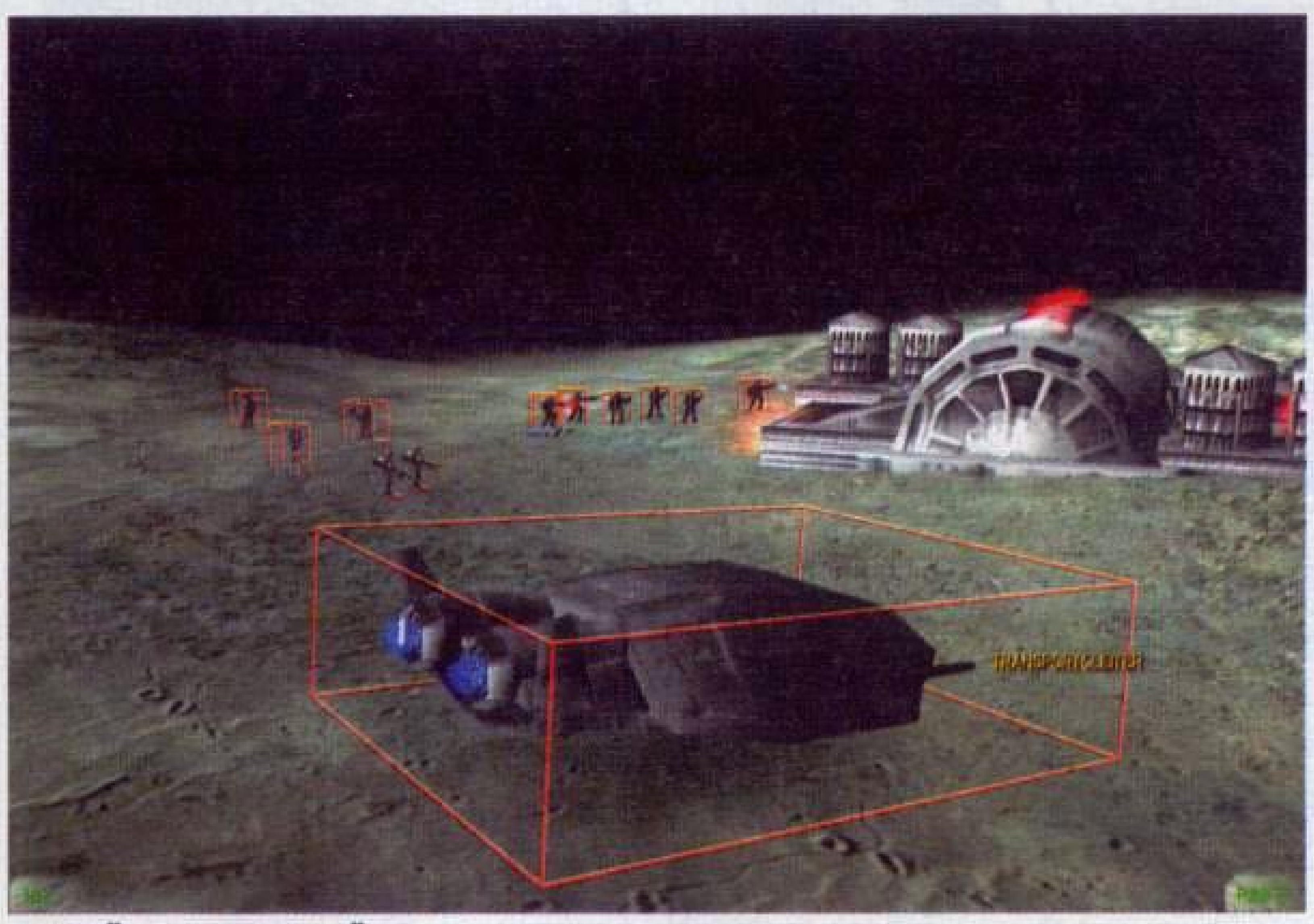


WOOKIE CONTRA LUI WALKER Pe Endor va trebui să distrugeţi generatorul de scut protector al Stelei Morţii. În lupta corp la corp, AT-AT i-ar face plăcintă pe eroii noştri.

Luptele la sol joacă mai degrabă un rol secundar în trilogia *Star Wars*. Epicele lupte dintre rebeli şi imperiu se desfăşurau în cele trei filme în principal în spaţiu, excepţie făcând doar bătălia de pe planeta îngheţată Hoth (Imperiul contraatacă) şi cea pentru luna Mondor (Întoarcerea cavalerului Jedi). *Force Commander* îşi ia rămas bun de la spaţiul fără oxigen şi vă transpune în rolul unui soldat de sol imperial, Brenn Tantor. În momentul în care superiorul dvs. cade în luptă, sunteţi avansat la gradul de locotenent şi schimbaţi astfel uniforma de blindate cu fotoliul de comandant la bordul unui distrugător spaţial. De aici îi veţi conduce în luptă pe supuşii dvs. contra duşmanilor imperiului, prin intermediul unei interfeţe holografice (HSI). Cum îi arată şi numele, HIS vă conferă o imagine tridimensională asupra câmpului de luptă şi unităţilor. Pentru a nu vă pierde privirea de ansamblu în învălmăşeala luptei, camera virtuală poate fi poziţionată liber şi are o funcţie de zoom. La bază, spectacolul LucasArts a fost gândit şi planificat să fie observat



■ ÎN PRIMA LINE O platformă imperială de aterizare bine fortificată, văzută de aproape. Nu este recomandabil să jucați din această perspectivă, căci veți pierde total controlul..



MUSTRĂRI DE CONȘTIINȚĂ La mijlocul luptei veți schimba tabăra și veți comanda armata rebelilor în cea de-a doua jumătate a campaniei.

dintr-o perspectivă convențională, izometrică. Pentru a fi în pas cu tehnica actuală, producătorii au pornit lucrările la această versiune, dar i-au ratat jocului un engine 3D a la *Earth 2150*.

Porniți cariera de ofițer în slujba imperiului cu o campanie de exercițiu pe planeta secetoasă Tatooine, patria lui Luke Skywalker. Acțiunea se bazează pe începutul filmului Star Wars. Alianța a furat planurile Stelei Morții și le-au trimis cu roboții C3PO și R2D2 lui Obi-Wan Kenobi pe Tatooine. Veți comanda acum o trupă de cercetași, care a fost trimisă să găsească roboții și trupele rebele.

Spre deosebire de majoritatea celorlalţor titluri RTS, *Force Commander* renunță la obținerea de materii prime și managementul resurselor. Ca monede universal valabile sunt folosite așa-numitele "puncte de transport", care funcționează asemănător "punctelor de prestigiu" din seria *Panzer General*, conferind prestigiu imaginii dvs. în fața comandanților. Veți primi puncte în cont pentru fiecare misiune îndeplinită și unitate dușmană distrusă. Cu aceste provizii veți

Star-Wars-Sixpack

O misiune de joc bazată pe *Întoarcerea Cavalerului Jedi*. Veți da aici peste vechi cunoscuți.



1 **Han Solo**
Traficantul aflat în slujba rebelilor va trebui să distrugă generatorul scutului de protecție. Însoțitorii săi îl acoperă la intrarea în clădire.

2 **Leia Organa**
Prințesa din Alderaan se înțelege foarte bine cu poporul ewoks, pe care și-l dorește ca aliat.

3 **C3PO**
Droidul de protocol o ajută pe Leia în eforturile sale de a-i câștiga pe ewoks ca aliați.

4 **R2D2**
Coșul de gunoi mobil interferează în sistemele sale cu senzorii de supraveghere ai imperiului.

5 **Luke Skywalker**
La fel ca în filmul *Întoarcerea cavalerului Jedi*, tânărul trebuie să se lupte cu tatăl său, Darth Vader.

6 **Chewbacca**
Uriașul Wookie, luptător puternic și neînfricat, își ajută prietenii umani.

Centrul de testare — Force Commander

Instalat şi funcţionează



Marcus Esposito

Force Commander se caracterizează prin marele său apetit de memorie RAM. Acelaşi lucru se întâmplă cu mai fiecare placă video: cu 64 MB RAM memorie de bază este greu de jucat la rezoluţie înaltă.

- Dacă coborâţi rezoluţia la 640x480, veţi obţine framerate-uri mari chiar şi pe PC-urile mai vechi. Trebuie să ştiţi însă că la un număr mai mare de adversari (de exemplu, la jocul în reţea), până şi un Pentium III poate fi depăşit.

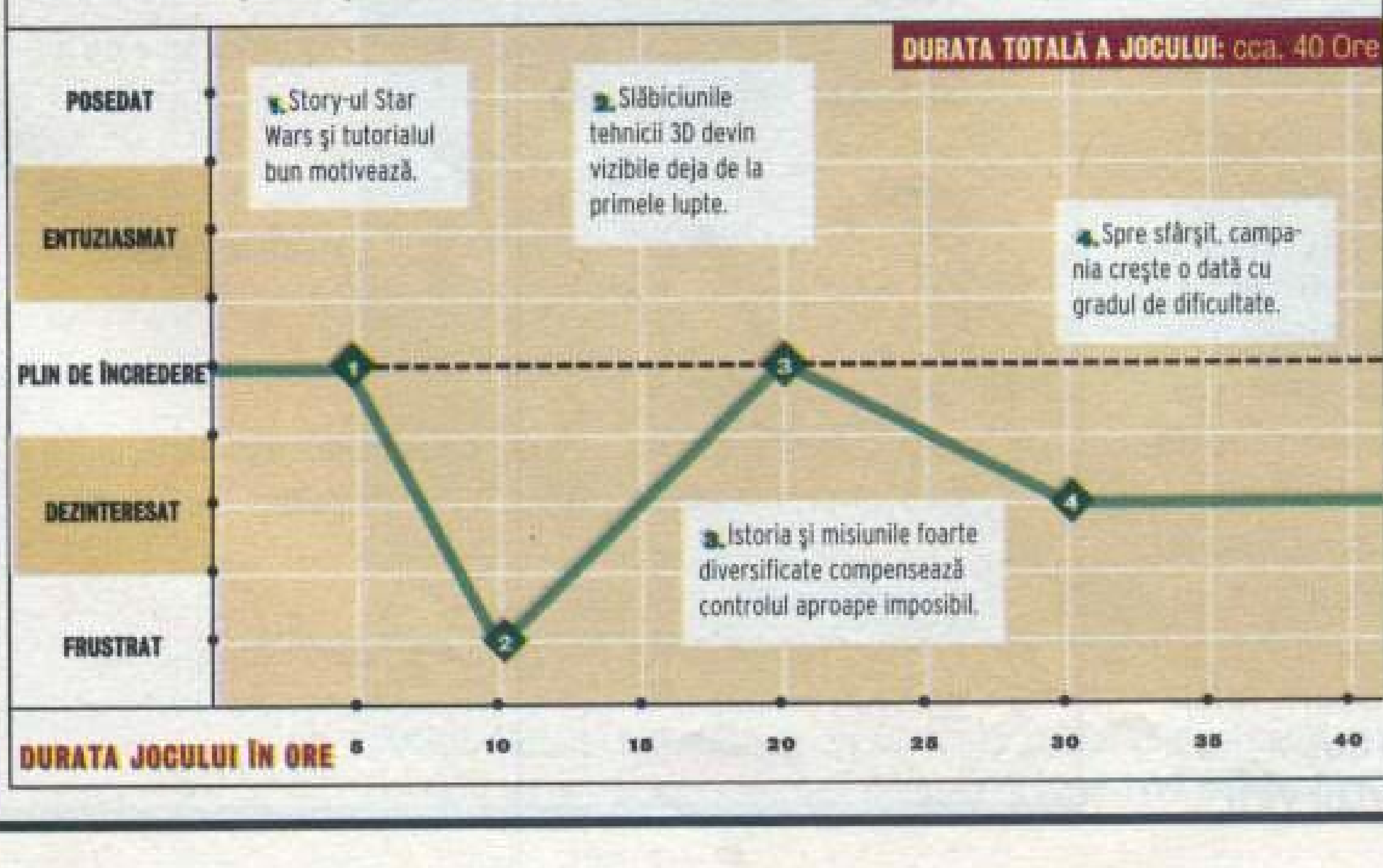
ASTFEL RULEAZĂ JOCUL PE DIFERITE PC-uri

PROZESSOR		Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 (Matrox Millenium G400)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	1024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil
Savage4	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil

GLOSAR: Tehnic imposibil · Inacceptabil · Acceptabil · Optim

CURBA MOTIVAŢIEI

Force Commander este un carusel al simţurilor. Veţi oscila constant între frustrarea cauzată de controlul imposibil şi entuziasmul pentru story-ul *Star Wars*.





OPINII

3D cu orice preţ: acest lucru nu se poate termina cu bine.

Petra Maueröder

Strategie în timp real în universul *Star Wars* - de apariţia sa m-am bucurat luni, ba chiar ani întregi. Iar *Force Commander* reuşeşte într-adevăr să mă facă să mă simt pe alocuri ca un slujitor supus al lui Lord Vader, care, la porunca împăratului, îi vânează pe rebelii conduşi de Skywalker. Interesant, mai ales dacă s-ar putea juca toate scenele de culise din *Star Wars*. Cu toate acestea, LucasArts a făcut-o încă o dată de oaie. Problema 1: spre deosebire de briliantul *Indiana Jones*, al aceleiaşi case, designul jocului nu este atât de bun încât să se poată trece peste acest capitol fără comentarii. Problema numărul 2: perspectiva creează confuzie; se înfăşură şi se derulează de fiecare dată într-o direcţie greşită. Acest fapt se datorează nu în ultimul rând imensului meniu, care presează imaginea netă a jocului. Din cauza lucrului făcut de mântuială la găsirea traseului unităţilor, *Force Commander* nu e de recomandat nici măcar fanaticilor *Star Wars*.

În ciuda story-ului plin de secvenţe video şi a misiunilor originale, Force Commander a pierdut cununa de lauri a RTS-urilor.

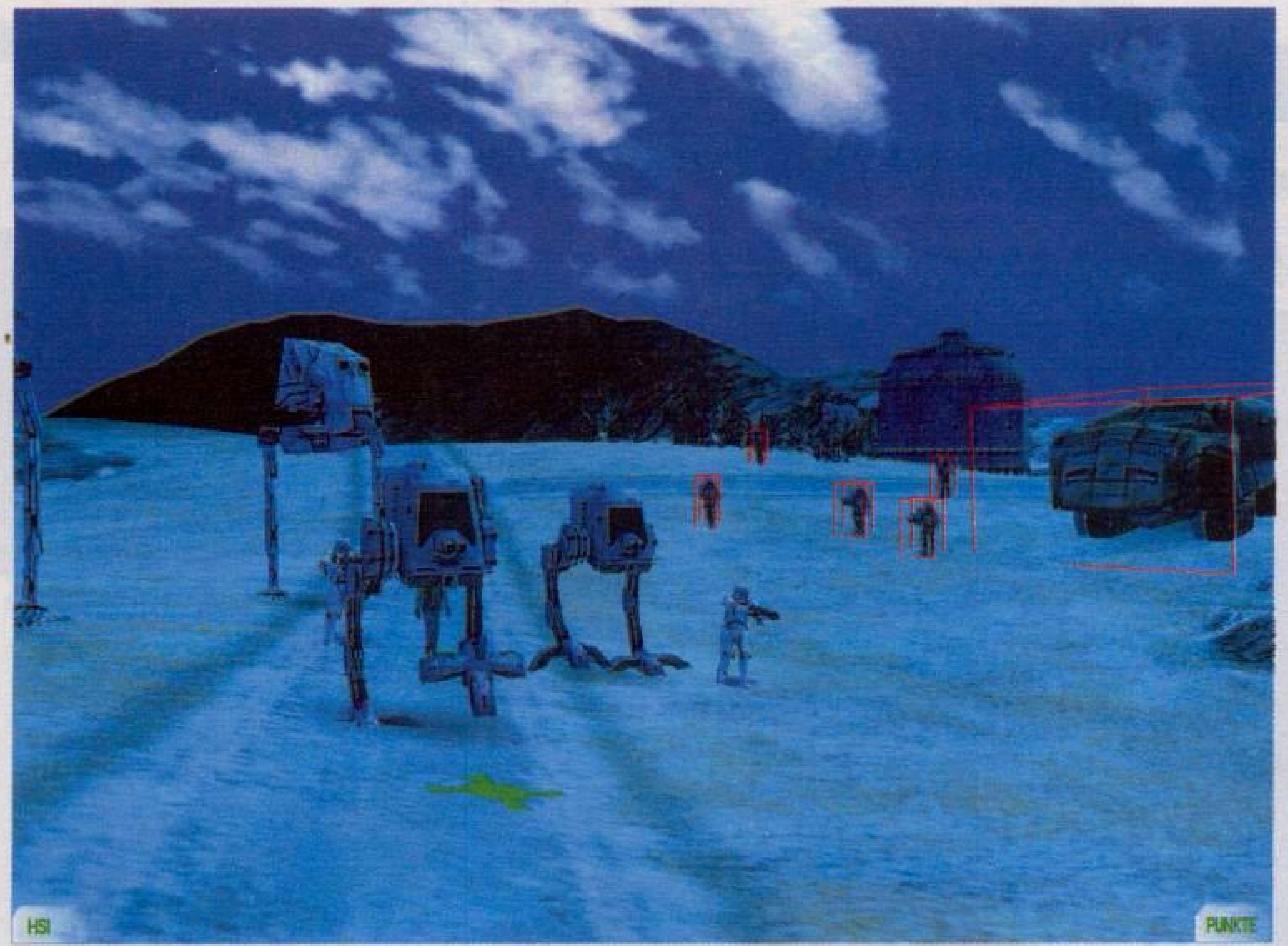
plăti toate întăririle, iar costurile de reparaţii şi întreţinere vă înjumătăţesc şi ele contul.

Unităţile noi nu le produceţi la faţa locului, ci depindeţi de stocurile distrugătorului spaţial aflat pe orbită. În total, vă stau la dispoziţie trei nave de aprovizionare, care pot transporta doar anumite tipuri de unităţi. Barkasse este cea mai mare navă şi vă va aproviziona cu aparatură grea, precum giganticii AT-AT-Walkers. Nava de aterizare aduce pe câmpul de bătălie trupe uşoare de atac sau AT-PT (un fel de unitate de luptă all-in-one). Nava de construcţie este, în sfârşit, răspunzătoare de construcţia bazei şi vă livrează clădiri şi tunuri. Fiecare transportor are nevoie de un anumit timp de zbor de la nava-mamă la suprafaţă şi înapoi; acest lucru înlocuieşte timpul de construcţie tipic genului şi evită construcţia bazei în tempo instantaneu.

Unităţile propriu-zise de luptă sunt cunoscute în cea mai mare parte din filme, dar jocul oferă, mai



ÎNTÂLNIRE DE FAMILIE Diverşi AT-Walker, în felurite dimensiuni. Cel mai robust dintre ei este uriaşul AT-AT, datorită blindajului greu.



LA LUPTĂ În zori de zi se formează o trupă imperială de comando chiar în faţa propriei baze. În prim-plan se pot vedea AT-PT's, un fel de mini-mech care au fost creaţi special pentru joc.



Blestemul tehnicii: LucasArts şi-a ratat şansele clare.
Sascha Gliss

OPINII

Cu o grafică pe măsură şi cu o finisare foarte atentă, *Force Commander* ar fi putut deveni un hit. Că perspectiva 3D nu funcţionează veţi constata cel mai târziu în clipa în care veţi pierde trupele şi misiunile. Aducând imaginile în prim-plan, veţi putea admira drăguţii AT-AT, dar veţi pierde perspectiva asupra câmpului de bătălie. De la distanţă veţi avea o privire de ansamblu, însă nu veţi mai putea comanda şi ţine sub control unităţile proprii. Jocul în sine nu este rău deloc, o dată ce v-aţi obişnuit cu specialităţile tipice genului, cum ar fi punctele de transport. Misiunile sunt pline de diversitate, iar story-ul urmează cursiv evenimentele din prima trilogie. În defavoarea jocului sunt meniurile urâte şi secvenţele video pixeloase, care nu vor cu nici un preţ să se potrivească aspectului universului *Star Wars*.



CA ÎN FILM Vehiculele snowspeeder ale rebelilor îi învăluie pe AT-AT cu cabluri de harpoane. Fără sprijin aerian, walker-ii sunt pierduţi.

ales de partea rebelilor, câteva produse noi. Pentru alianţă, de exemplu, apar pentru prima dată în luptă tancuri plutitoare, aruncătoare de torpile protonice şi trupe de elită. Imperiul şi-a echipat arsenalul cu AT-PT's, Walkers antiaerieni şi tunuri de artilerie. În afara unităţilor anonime de luptă veţi întâlni bineînţeles şi personajele principale din film: Han Solo, Luke Skywalker şi Darth Vader sunt doar câteva dintre personajele din film pe care le veţi putea dirija pe câmpul de luptă în anumite misiuni.

O importanţă deosebită o joacă armamentul infanteriei: majoritatea clădirilor şi artileriei pot fi ocupate de soldaţii agili, iar în unele misiuni prioritatea de bază o constituie ocuparea anumitor complexuri. Pentru a preîntâmpina ocuparea costisitoarelor imobile de către duşman, puteţi să le apăraţi cu până la şase soldaţi, în funcţie de tipul clădirii.

Privitor la control, *Force Commander* merge pe calea tradiţională: jocul foloseşte comenzile şi short-key-urile obişnuite ale genului, cu care se vor obişnui foarte repede strategii real time cu ceva experienţă. Deloc tradiţională este formarea campaniei. Jocul are în total 24 misiuni, 12 imperiale şi 12 de partea rebelilor. Aceste misiuni sunt, normal, incorporate într-o singură campanie şi unificate prin story-ul cu Brenn Tantor, care este povestit în numeroase secvenţe video. După ce fratele său mai tânăr îi dovedeşte adevărata natură a imperiului, Brenn scapă de mustrările de conştiinţă şi trece de partea alianţei rebelilor. Gestul generează câteva întoarceri neaşteptate, pentru că veţi reveni, de exemplu, la locurile pe care le-aţi "împăcat" înainte în favoarea imperiului, pentru a le distruge acum pentru cauza cea bună.

Pe lângă campanie, *Force Commander* mai oferă şi misiuni individuale pe hărţile special concepute. Aceste niveluri pot fi folosite şi în jocul în reţea, la care pot participa până la patru adversari umani în lupta pentru galaxie. Se poate juca sau prin reţeaua locală, sau prin Internet, în Microsoft's Gaming Zone.

Sascha Gliss
t.a. Corneliu Dan

PUNCTAJ — Force Commander

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

Earth 2150
Primul joc 3D al genului încă mai este favoritul nostru.

Metal Fatigue
Titlu 3D cu construcţii de roboţi şi diferite planuri de luptă.

Thandor
Produs cu amănuntul. Nu-i rău deloc, însă nimic deosebit.

Warzone 2100
Ca story este slab, însă tehnic e de vârf.

Force Commander
Story plin de atmosferă şi mecanică de joc fără greşeli, combinate cu o grafică nereuşită, care împiedică jocul.

GRAFICĂ .... Mulţumitor
Grafica, chiar dacă 3D, este depăşită tehnic.

SUNET .... Foarte bine
Soundtrack Star Wars în remix industrial.

CONTROL .... Mulţumitor
Tehnica 3D creează confuzie.

MULTIPLAYER .... Mulţumitor
Fără story, jocul nu ar avea nici 1/2 din punctaj.

67%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 233	Pentium II-333
64 MB RAM	128 MB RAM
12xCD-ROM	24xCD-ROM
HDD: 454 MB	HDD: 540 MB

GRAFICĂ	SUNET
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea 4 Internet 4
Număr de jucători/CD 2
CDuri/Pachet 2

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

Înghite praful!

Vedem din nou ce greoi trebuie să fie un simulator de motocros.

FACTS ■ PRODUCĂTOR **The Dawn** ■ PREŢ **cca. DM 90,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Fără restricţii de vârstă**

PE SCURT
- 14 piste
- Trei clase de motociclete
- Şapte adversari
- Un set de grafică
- Feeling de conducere zero



MULT PREA ÎNVECHIT Arborii compuşi din suprafeţe şi cadrele spălăcite au fost standarde în urmă cu trei ani. Puţinele detalii nu sunt deloc satisfăcătoare.

Simulatoarele de motocros necesită mai mult decât alte jocuri de curse un anume feeling de conducere. La urma urmei, instabilul vehicul cu două roţi trebuie să fie controlabil chiar şi pe cele mai nepotrivite soluri.

Şi tocmai în acest punct eşuează complet *Silkolene Honda Supercross GP*. Oricum ar fi solul, Hondele derapează la orice curbă, fie ea cât de mică, salturile nu conving din punct de vedere vizual şi nici măcar viteza nu se poate aprecia cu exactitate. N-ar fi atât de tragic, dacă de pe urma lor ar suferi şi adversarii controlaţi de computer, dar aceştia îşi continuă drumul ca pe şine, prin nămol şi praf. Reuşesc chiar să ia pe linia ideală curbe complet imprevizibile şi la viteză maximă. Jucătorul are de regulă mai puţin noroc, datorită controlului prea sensibil: un contact cu limita invizibilă a pistei duce instantaneu la carambol. Nici restul tehnicii nu stârneşte valuri de entuziasm la acest joc. Grafica rapidă oferă umbre şi efecte meteorologice schimbătoare, dar cu toate acestea pare aridă şi lipsită de viaţă. Ne dezamăgesc şi graficele de meniu. Realizarea lor chinuită nu prea invită la descoperirea mulţimii de opţiuni.

Harald Wagner
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Adversarii controlaţi de calculator trec lin prin noroi şi praf, dar motocicleta proprie se comportă ca o pereche de schiuri vechi.

PUNCTAJ — Silkolene Honda Supercross GP

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

Motocross Madness
Mulţumită feelingului grandios la conducere, se menţine pe poziţia I.

Edgar Torronteras
Un simulator pretenţios, fără curse de amuzament

Moto Racer 2
Un amestec de curse stradale şi motocros uşor de jucat.

Silkolene Honda
Controlul şi feeling-ul de conducere condamnă la moarte jocul cu nume de nerostit.

International Moto-X
Unul dintre cele mai nereuşite jocuri pe care le-am testat vreodată. Integral nereuşit.

GRAFICĂ .... Mulţumitor
Destul de rapid însă inestetic.

SUNET .... Bine
Sound realist, fără muzică.

CONTROL .... Deficitar
Fără drive-feeling chiar cu Force Feedback.

MULTIPLAYER .... Mulţumitor
Cu splitscreen se poate juca fără reţea.

42%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 266	Pentium III/333
16 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 80 MB	HDD: 500 MB

GRAFICĂ	SUNET
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 2 Reţea 8 Internet -
Număr de jucători/CD 2
CDuri/Pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✔

QUICK TEST

Renegade Racers

■ GEN **Curse** ■ PRODUCĂTOR **Promethean** ■ DISTRIBUŢIE **Virgin** ■ **Fără restricţii de vârstă**



REPEDE CA VÂNTUL Cu rachetele din dotare atingeţi viteze nevisate.

În acest joc o goniţi ca *Renegade Racer* cu vehicule pe pernă de aer, de-a lungul unor circuite înguste, colectaţi power-ups-uri şi îndepliniţi diferite misiuni, pentru a primi coroana câştigătorului. Cele opt variante de curse în 48 de trasee nici nu lasă şansa apariţiei plictiselii. Pentru a elimina concurenţa, trebuie de exemplu să adunaţi cu vehiculul dvs. oameni de zăpadă şi baloane sau să parcurgeţi trasee de slalom. *Renegade Racer* e un joc de curse variat şi simplu, ideal pentru maniacii vitezei, pe durata pauzei de masă. *(sg)*

SATISFACŢIE 68%

Tread Marks

■ GEN **3D-Action** ■ PRODUCĂTOR **Longbow** ■ DISTRIBUŢIE **Î.N.** ■ **Restricţii necunoscute**



ADMIRABIL Efectele grafice a lui Tread Mark nu sunt din cele mai rele.

Ideea de joc e plină de chestiuni trăznite. Se fac curse cu blindate de 50 de metri, iar adversarii se doboară cu bombe atomice. În al doilea mod de joc se renunţă la cursă, rămânând un joc de acţiune în 3D. Dacă aţi şi vedea ceva, aţi putea goni peste câmpii, v-aţi putea ascunde în adâncituri şi dobori adversarii, bineînţeles, numai dacă aţi zări ceva. Vederea este considerabil redusă de efectele de ceaţă, la o cătare s-a renunţat complet, iar denivelările solului fac ţintirea o chestiune de noroc. Distrugerea este inevitabilă.
Chiar dacă vezi lansarea obuzelor cu vehicule atât de leneşe, e imposibil să reacţionezi. *(hw)*

SATISFACŢIE 53%

Oameni, fiare, mutanţi

Action-Shooter-ul de la Interplays se joacă cu manipularea genetică.

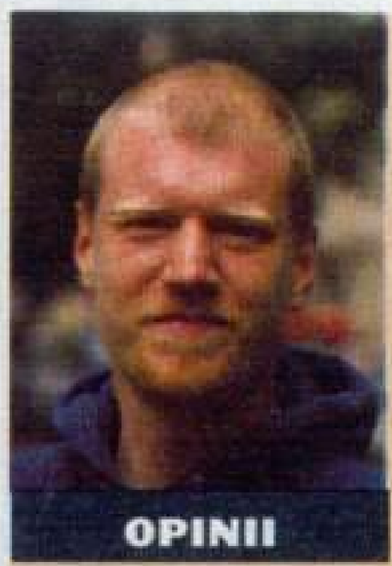
FACTS ■ PRODUCĂTOR **Computer Artworks** ■ DISTRIBUŢIE **Interplay** ■ PREŢ **cca. DM 80,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Aprilie 2000** ■ **Interzis sub 16 ani.**

PE SCURT

- Patru vânători de gene
- Sute de posibilităţi de mutaţie
- 12 nivele
- Trei grade de dificultate



CIORBĂ DE INSECTE Scena ar putea fi dintr-un film ca Starship Troopers: adversarii insectoizi sunt aproape întotdeauna într-o majoritate zdrobitoare.



OPINII

În ciuda originalităţii sale, trupa de mutanţi ai lui Interplay îşi dă duhul după scurt timp.

Andreas Sauerland

Cu toată scârba instinctivă pe care o am faţă de orice are mai mult de patru picioare, opera insectoidă m-a fascinat la început. După o perioadă însă, mi-a scăzut entuziasmul. Oricât ar fi de originală ideea cu trupa de luptă mutantă, misiunile se desfăşoară prea uniform pentru a prezenta un interes de lungă durată. Acelaşi lucru este valabil şi cu grafica: la prima vedere, ambientul îţi ia respiraţia, dar cel mai târziu după cel de-al treilea nivel constatam cât de puţină variaţie există în ţara genelor. Aşa că jocul rămâne doar un shooter solid, ceva mai altfel, o gustare împănată cu pulpe de păianjen mutant, destul de distractivă.

În lumea reală, cercetarea genetică e un subiect controversat. Neluând faptul în seamă, producătorii lui Evolva manipulează virtual moştenirea genetică de nu mai ştiu de ei şi fac din temă un hit de acţiune.

În Evolva, eroii pot fi manipulaţi genetic, obţinând într-o clipă o trupă de maşini individuale de luptă.

Haosul izbucneşte pe o planetă îndepărtată: un parazit extraterestru s-a cuibărit sub pământ şi cauzează mutaţii groaznice. Pentru a scăpa de el, se constituie o trupă formată din patru vânători de gene. Veţi prelua conducerea comandoului de intervenţie, dirijând un personaj dintre ei prin douăsprezece lumi de joc. Pentru ca misiunea dvs. să nu devină o simplă plimbare, parazitul vă trimite în întâmpinare numeroase creaturi monstruoase, care ar putea foarte bine să fie luate dintr-un film ca Starship Troopers. Cel mai greu lucru este că la început nu aveţi la dispoziţie nici un fel de arme. Din fericire, luptătorii dvs. sunt binecuvântaţi cu o interesantă proprietate: dacă aţi distrus un adversar, puteţi să-i preluaţi structura genetică şi să-i copiaţi câteva aptitudini. Să zicem că personajul dvs. a omorât o mulţime de creaturi zburătoare - vă vor putea creşte aripi, bucăţică după bucăţică. Pe lângă obişnuitele standarde de genul "omorâţi orice adversar", mai aveţi unele misiuni în care va trebui să apăraţi nişte animale nevinovate de atacurile mutanţilor. Peisajele suprarealiste prin care vă mişcaţi ne amintesc pe alocuri de picturile lui Dali. Dar nici cu duşmanii teribil de inteligenţi nu mi-e ruşine: trebuie să fii foarte tare pe poziţie pentru a nu da în insectofobie în clipa în care veţi vedea o armată de păianjeni uriaşi sau o hoardă de gândaci de bucătărie în format XXL.

Andreas Sauerland
t.a. Corneliu Dan



JOCUL DE-A DUMNEZEU Trupele dvs. pot fi mutate în acest meniu. Veţi crea aici în câteva secunde noi posibilităţi de luptă.

PUNCTAJ — Evolva

În comparaţie
Alternativele prezentate pe scurt.

- **Shadowman** — Action adventure-ul plin de atmosferă a surprins pe toată lumea.
- **Messiah** — Starul acestui shooter SF este îngerul Bob.
- **Heretic 2** — Mistic, de atmosferă şi cu neputinţă de subestimat.
- **Evolva** — Idee originală, grafică extraordinară. Totuşi, Evolva suferă de o monotonie parcă inevitabilă.
- **V2000** (11/98) — Vânătoarea unui virus extraterestru pare învechită.

GRAFICĂ .... Foarte bine
Tolle Landschaften und Animationen.

SUNET .... Mulţumitor
Keine Sprachausgabe; netter Industrial-Sound.

CONTROL .... Bine
Leicht zu beherrschen und frei konfigurierbar.

MULTIPLAYER .... Mulţumitor
Kurzzeitig witzig, aber insgesamt zu monoton.

74%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 232	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	16xCD-ROM
HDD: 450 MB	HDD: 500 MB

GRAFICĂ	SUNET
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea 8 Internet 8
Jucători/CD 1
CDuri/Pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

Will Smith play this?

Prelucrarea unui film de 100 milioane dolari nu garantează succesul unui joc.

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Southpeak Interactive** ■ DISTRIBUŢIE **Ubi Soft** ■ PREŢ **cca. DM 80,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Martie 2000** ■ **Limitări de vârstă necunoscute**

PE SCURT

- Două personaje principale
- Arme nenumărate, care nu ţintesc deloc
- Inamici nenumăraţi, care nu ţintesc deloc
- Animaţii efeminate ale eroilor
- Grade de dificultate ale acţiunii şi aventurii setabile individual



NEPOTRIVIRE Fundalul se distinge prin detalii, la fel ca texturile personajelor. Însă numărul de poligoane este extrem de mic.



În loc să mizeze pe şarm şi umor, aventura se bazează pe forţă şi orgii de click-uri prosteşti.

OPINII **Harald Wagner**

Will Smith şi Kevin Kline s-ar fi bucurat foarte puţin de acest joc. Acolo unde actorii principali au rezolvat problemele cu candoare şi şarm, aventura de la Southpeak pune accentul pe putere şi pe adevărate orgii de tras aiurea. Engine-ul este total nepotrivit, deoarece scenele des schimbătoare şi cursorul tremurător fac din părţile de acţiune un joc al hazardului. Dar Wild Wild West nu este total compromis. Rezolvarea enigmelor este foarte amuzantă. Pe lângă acestea, jocul oferă o distracţie de durată tuturor celor care nu ţin să se folosească de gândirea logică.

Ce poate fi mai rău decât ecranizarea unei cărţi? Jocul făcut după un film! Nici în această lună nu vom scăpa de părerile preconcepute.

Pentru rezolvarea misterelor nu este nevoie de o gândire logică. Oricum, aventura este mai plictisitoare decât acţiunea.

La fel ca în filmul cu acelaşi nume, în Wild Wild West totul se-nvârte în jurul unei ameninţări de asasinat a preşedintelui Grant. De îndată ce a aflat de ameninţare, acesta îi convoacă pe şerifii Gordon şi West, care trebuie să descopere cine se află în spatele ameninţării şi să ia măsurile potrivite. Treaba nu este tocmai grea. Jocul e construit liniar şi-l sileşte pe jucător să urmeze acţiunea sau să moară doborât de ploaia de gloanţe a numeroşilor adversari. Wild Wild West constă în principal din focuri de armă, în faţa cărora Gordon şi West apar ca nişte ţinte vii, care trebuie să încarce armele la nesfârşit. Cu toate că adversarii nimeresc doar arareori, ei au muniţie nelimitată. Grafica este realizată din figuri 3D care plutesc peste fundalurile pictate de mână, îngreunând astfel ţintitul. În comparaţie cu enigmele, partea de acţiune este totuşi interesantă: rezolvarea enigmelor nu presupune o gândire logică. Astfel, misiunea lui West este de a repara un tirbuşon - faptă realizată cu ajutorul unui vătrai, al unei piese de armă şi al unei păsări de plastic.

Harald Wagner
t.a. Corneliu Dan



SPORTIV AL GÂNDIRII Personajul Artemus Gordon se lipseşte de orice fel de focuri de armă.



ÎMPRĂŞTIAT Când mouse-ul se odihneşte, crucea se micşorează. Dar focurile se împrăştie totuşi pe jumătate din ecran.

PUNCTAJ — Wild Wild West

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt.

Tomb Raider 4
Optim: antrenează atât gândirea, cât şi degetele.

Star Trek: Der Aufstand
Acţiune necoaptă, enigme plate, dar o bună prezentare.

Alone in the Dark 3
În ciuda vârstei sale înaintate, rămâne totuşi cel mai bun wildwest adventure.

Wild Wild West
Fără atmosferă, trasul constant pe lângă ţintă, enigme prosteşti - nu aşa ar trebui să arate ecranizările.

Ed Hunter
Şi mai puţin interactiv, însă partea de acţiune este la fel de proastă.

GRAFICĂ .... Mulţumitor
Perspective ale camerei în schimbare continuă.

SUNET .... Mulţumitor
Muzică folositoare şi prea puţine efecte.

CONTROL .... Deficitar
Nu este posibilă nici măcar ţintirea exactă.

MULTIPLAYER ...... Imposibil de apreciat
Nu există mod multiplayer.

52%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 266	Pentium II 350
64 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 63 MB	HDD: 385 MB

GRAFICĂ	SUNET
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC - Reţea - Internet -
Număr de jucători/CD 1
CDuri/Pachet 1

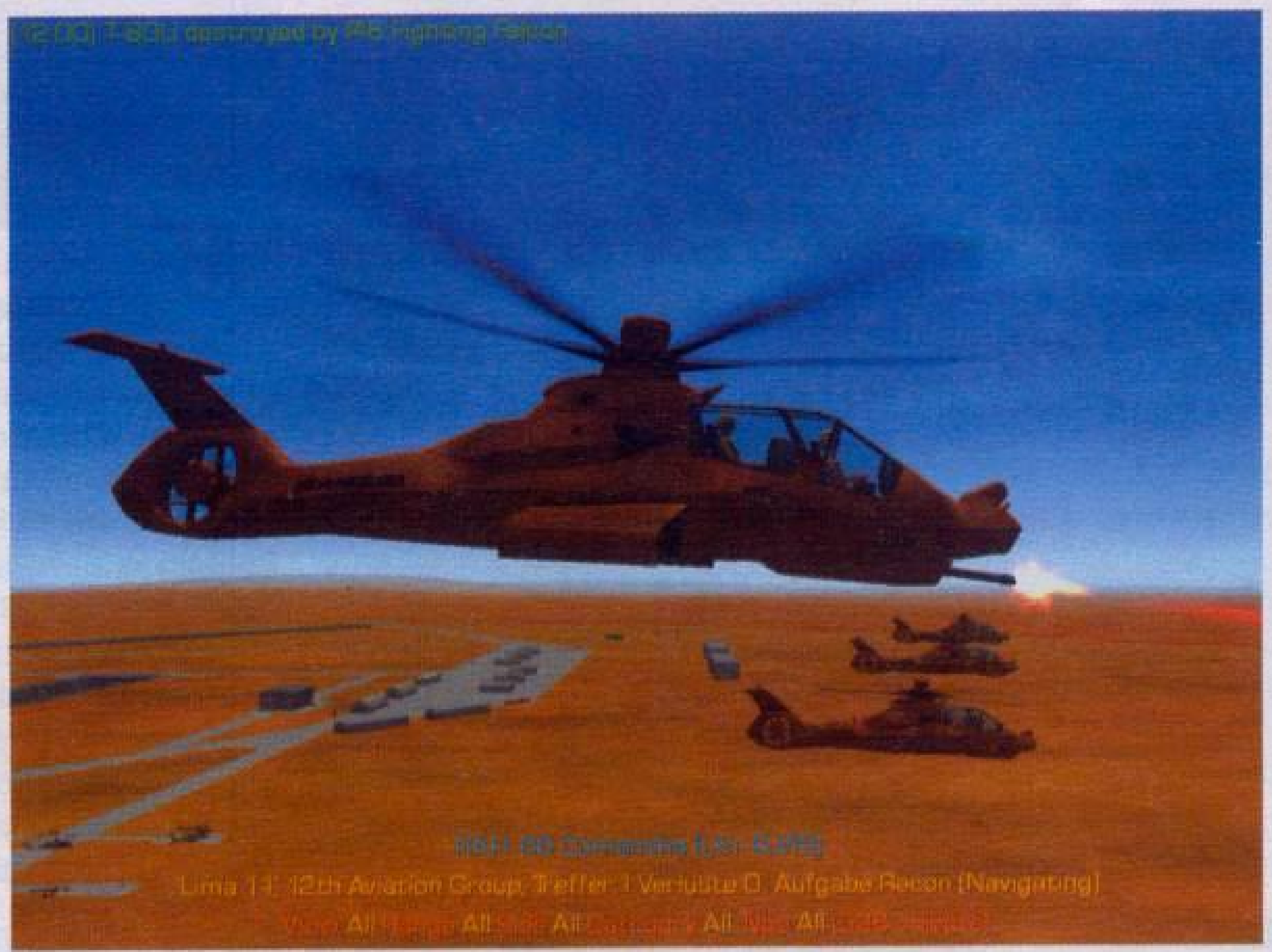
CONTROL
Force-Feedback .... ✘

Duelul elicopterelor

Ca jucător, pilotați ultimul tip de aparat de război din Est sau Vest

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Razor Works** ■ PREȚ **cca. DM 100** ■ TERMEN DE APARIȚIE **A apărut deja** ■ **Restricții necunoscute**

PE SCURT
- Trei campanii
- Trei domenii de intervenție
- Compatibil cu premergătorul Apache Havoc
- Până la patru piloți pe misiune
- Peste 100 unități



CAMUFLAJUL ESTE TOTUL Un Comanche poate fi văzut foarte greu pe radar, din cauza liniei sale foarte înguste. Trapa de muniție deschisă afectează drastic camuflajul.

Veți zbura în jurul globului cu un Comanche american sau cu un Havoc rusesc, pentru a interveni în cele mai fierbinți zone de conflict.

În *Enemy Engaged* va trebui să stingeți în același timp trei conflicte la scară națională. Taiwanul, Libanul și Yemenul sunt teatru de război, în care puterile armate se năpustesc una asupra alteia. Ca pilot al fracțiunii roșii, veți pilota un KA-52 Hokum, iar membrii armatei albastre vor zbura pe ultramodernul RAH-66 Comanche. Misiunile nu vă sunt comandate și dirijate de sus. Campania o veți urmări mai mult pe monitorul tactic și din numeroasele misiuni o veți alege pe cea favorită. O dată urcat în cockpit, dezamăgirea e instantanee, din cauza graficii care nu mai este de actualitate. În comparație cu *Gunship!*, peisajele par mai degrabă șterse și plictisitoare, dar ca pilotaj nu este nimic de comentat. Comportamentul de zbor poate fi setat de la "simplu" până la "realist", dar, oricum, *Enemy Engaged* se situează și la acest capitol în urma lui *Gunship!* Partea tare a jocului e constituită de câmpurile de luptă uriașe, pe care se desfășoară un război simulat, fie că jucătorul i se alătură, fie că nu.

Sascha Gliss
t.a. Corneliu Dan

Simulație de elicoptere realistă, cu bătălii epice și grafică învechită.

PUNCTAJ — Enemy Engaged

ÎN COMPARAȚIE
Alternativele prezentate pe scurt

Gunship!
Are clasă: cea mai bună simulație de elicoptere a momentului.

Comanche 3 Gold
Zboruri de-ale lui Novalogic, pline de acțiune și îmbrăcate într-o haină de voxeli: ușor prăfuită.

Enemy Engaged
Campaniile susținute fac din titlul cu o grafică mediocră o alternativă interesantă pentru piloții care insistă.

Team Alligator
Simulație de elicoptere nespectaculoasă, cu un actor principal rus.

Apache Havoc
Predecesorul este 100% compatibil cu Enemy Engaged.

GRAFICĂ .... Mulțumitor
Un look care nu mai e de actualitate.

SUNET .... Mulțumitor
Transmisii radio enervante în cockpit.

CONTROL .... Bine
Fără probleme, cu joystick și tastatură.

MULTIPLAYER .... Imposibil de apreciat
Nu există în versiunea noastră de test.

72%
SATISFACȚIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 233	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HDD: 265 MB	HDD: 265 MB

GRAFICĂ	SUNET
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea - Internet -
Număr de jucători/CD 1
CDuri/Pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

QUICK TEST

Soldier of Fortune

■ GEN **3D-Action** ■ PRODUCĂTOR **Raven Software**
■ DISTRIBUȚIE **Activision** ■ **Interzis sub 18 ani**



LOVIT Soldier of Fortune convinge doar cu aspectul grafic.

În *Soldier of Fortune* veți participa ca membru al unei echipe antitero la un număr de 25 misiuni, în diferite părți ale Pământului. Jocul a declanșat încă de la început aprige discuții datorită scenelor de agresivitate, iar sentimentul cu care rămâi după joc este destul de neplăcut, căci nici privitor la calitatea jocului *Soldier of Fortune* nu atinge nici pe departe standardele înalte cu care ne-a obișnuit *Activision*. În ciuda celor 12 tipuri de arme și a sistemului de ținte diferențiate de zone, măcelărirea teroriștilor devine după o vreme cam monotonă și searbădă. *(as)*

SATISFACȚIE 69%

WarCraft 2 – Battle.net-Edition

■ GEN **RTS** ■ PRODUCĂTOR **Blizzard**
■ DISTRIBUȚIE **Havas Interactive** ■ **Interzis sub 16 ani**



ANTICIZAT Grafica și profunzimea jocului au devenit între timp depășite.

WarCraft 2 care a apărut în 1996 are astăzi peste 2,5 milioane de exemplare vândute, fiind unul dintre cele mai de succes RTS-uri ale tuturor timpurilor. In ediția specială recent apărută a sagăi despre războiul dintre oameni și orkși, pe lângă versiunea finală originală, se mai găsește și un expansion-set *Beyond the Dark Portal* și accesul pe Battle.net pentru partidele multiplayer de pe serverul propriu al lui Blizzard. În ciuda celor peste 100 hărți de joc în rețea și a câtorva îmbunătățiri de detaliu, *WarCraft 2* face în zilele de azi o impresie mult prea prăfuită pentru a se putea măsura cu *Age of Empires* sau cu *Starcraft*. *(as)*

SATISFACȚIE 72%

Zarurile au fost aruncate

Jocurile Star Trek sunt o poveste fără sfârşit. Dar iată că apare un producător care pune accent şi pe calitate, nu numai pe nume

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Activision Studios** ■ DISTRIBUŢIE **Activision** ■ PREŢ **cca. 90,- DM** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Aprilie 2000** ■ **Interzis sub 12 ani**

PE SCURT

- 20 misiuni
- 0 campanie
- Patru rase
- Peste 30 nave spaţiale
- Trei resurse
- Peste 60 secvenţe video
- Comentatori sincron originali

Strategie în timp real în spaţiu. De la overkill-ul 3D al lui Sierra *Homeworld*, aceste caracterizări le-au dat serioase bătăi de cap jucătorilor pasionaţi. Unul dintre primele jocuri *Star Trek* de calitate ne demonstrează cât de bine ne putem lipsi de cea de-a treia dimensiune.

Universul. Depărtări fără sfârşit. Mult spaţiu pentru confruntări de preluare a puterii şi bătălii fulminante între nave spaţiale. Toate acestea se regăsesc şi în *Star Trek: Armada*, unul dintre jocurile RTS ancorate în The Next Century. Veţi găsi aici klingonieni ahtiaţi după putere, care se ridică deseori împotriva propriului imperiu, vizite dubioase din viitor, o ofensivă a borgilor, romulani nesiguri şi multe altele.

Acţiunea jocului care uneşte misiunile individuale este atât de cuprinzătoare, încât Paramount Pictures ar putea umple cu ea o mulţime de episoade ale serialului TV. La *Star Trek: Armada*, materialul a ajuns pentru 20 misiuni. La început, este controlată istoria diverselor nave spaţiale şi avanposturi ale Federaţiei şi veţi fi introdus în acţiune.

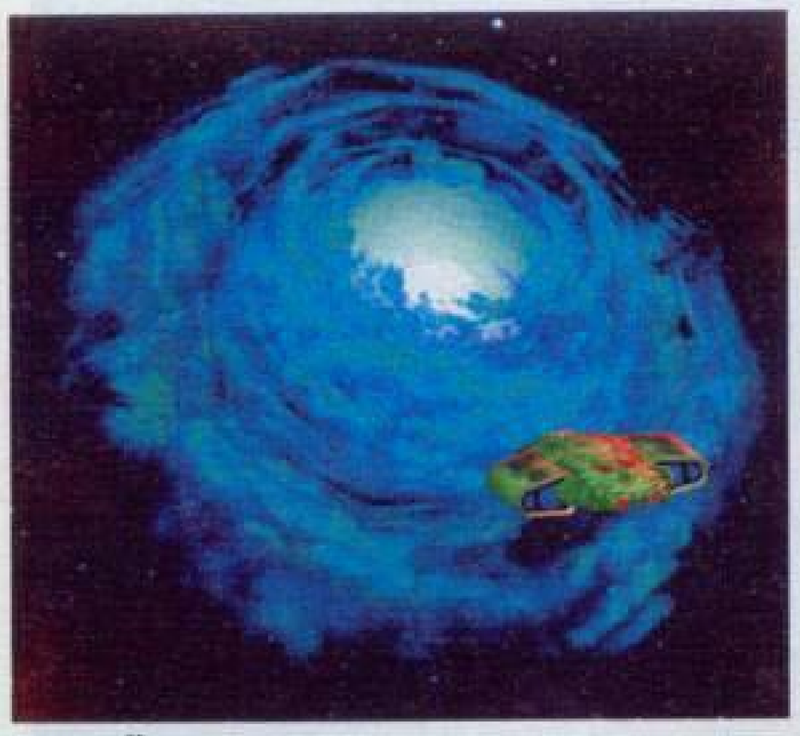
Borgii plănuiesc un atac distrugător asupra Federaţiei, făcând deja praf şi pulbere câteva sectoare. Doar unindu-vă cu alte rase inamice mai există şansa de a le respinge atacurile.

Dar klingonienii sunt ocupaţi cu alte treburi: unul dintre rătăciţi vrea iarăşi să se instaleze printr-un puci la conducerea Imperiului. În misiunile 6-10 veţi fi ocupat cu înlăturarea uzurpatorului şi restabilirea unităţii Imperiului Klingon. În misiunile următoare preluaţi controlul asupra romulanilor, care tocmai cercetează o armă extrem de importantă. În ultimele cinci misiuni vă veţi afla, în sfârşit, de partea borgilor, fapt ce anunţă o serie de surprize.

Normal că la *Star Trek: Armada* este vorba în primul rând de un joc de strategie, iar story-ul trece pe planul secundar. Misiunile se desfăşoară în spaţiul cosmic, şi totuşi veţi juca pe un singur nivel.



■ PERICULOS DE FRUMOS
În faţa navelor mai mari ale Federaţiei, cube-urile estetice ale borgilor sunt aproape fără apărare.



SCURTĂTURI Găurile de vierme pot uşura enorm misiunile single.



DUMNEZEIESC Autodistrugerea propriilor nave este atât de frumoasă, că veţi dori să o savuraţi la sfârşitul fiecărei misiuni. Oricum, la fiecare misiune nouă va trebui să vă reconstruiţi flota.

S-a renunţat la luptele tridimensionale, care în *Homeworld* al lui Sierra, de exemplu, au adus o mulţime de jucători în pragul disperării. Un joc tipic se derulează cam în felul următor: la început se constituie, cu ajutorul unei nave de construcţii existente din start, o staţie spaţială şi se angajează la bordul ei mii de membri ai echipajului şi câteva sute de ofiţeri. În final, va trebui să vă îngrijiţi de materialul de construcţii care poate fi obţinut din lunile mai apropiate. Pentru aceasta, aveţi nevoie de o fabrică de dilithiu, care să fie construită cât mai aproape de lună. Obţinerea materiei prime se desfăşoară automat din acest moment. De îndată ce aţi asigurat aprovizionarea de bază, există nenumărate ocazii să vă goliţi magaziile: puteţi construi, în funcţie de rasa de partea căreia sunteţi, până la douăsprezece clădiri şi douăzeci de tipuri de nave spaţiale. Pentru a nu fi ispitiţi să umpleţi sectoarele cu flote uriaşe de nave spaţiale, Activision a inventat un sistem simplu de limitare. Fiecare navă şi clădire spaţială utilizează dilithiu şi în plus trebuie să aibă şi un echipaj la bord. Mai ales ofiţerii limitează numărul clădirilor, deoarece fiecare dintre ei trebuie să aibă un apartament propriu pe staţie, iar aceasta din urmă are la rândul o capacitate limitată de construcţie.

În ultimele cinci misiuni vă aflaţi de partea borgilor, fapt ce vă rezervă anumite surprize.

În concluzie, veţi fi nevoit să patrulaţi, să ridicaţi ceaţa de război şi să atacaţi navele duşmane din sector cu nişte flotile de nave. Navele duşmane vor fi atacate imediat de cele proprii, fapt ce contrazice grav principiul de bază al seriei TV Star Trek, care vedea în luptă doar o "ultima ratio". Nu există tratative şi nici posibilitatea unei retrageri, jucătorul are controlul doar asupra armelor speciale (mine gravitaţionale, raze asimilante etc.). Cea mai paşnică metodă de a învinge un adversar este cea mai interesantă şi în acelaşi timp cea mai grea: de îndată ce scuturile protectoare ale navelor inamice şi-au dat duhul, puteţi teleporta echipajul propriu la bord. Nu veţi observa nimic din lupta ce se va da acolo, dar la un moment dat una dintre părţi va fi cu o navă şi un echipaj în minus. Din păcate, navele proprii nu încetează automat focul asupra navei în care se desfăşoară lupta,



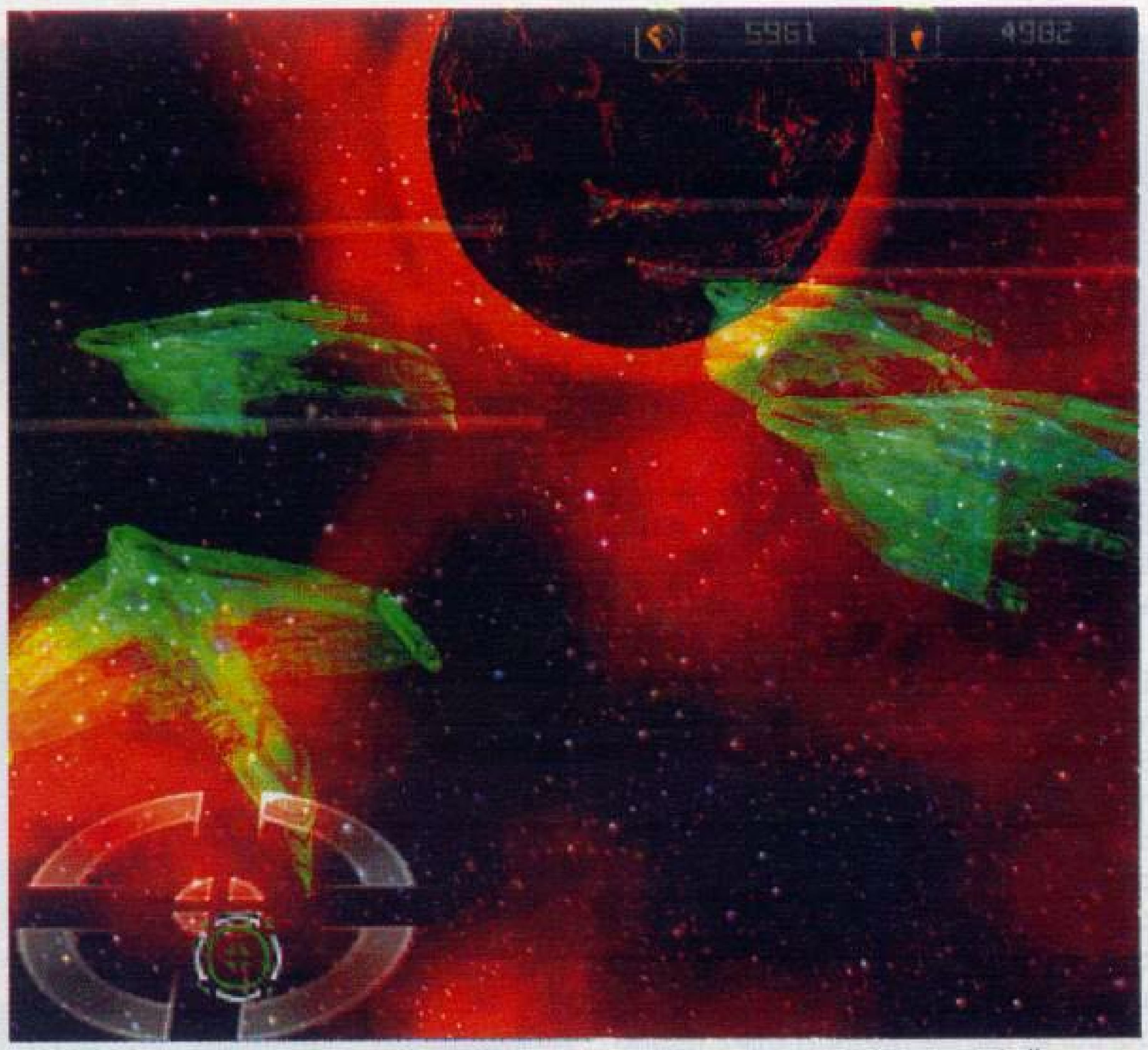
PARTEA ÎNTUNECATĂ Ultimele cinci misiuni le veţi juca de partea borgilor, lucru extrem de greu, asta şi din cauza culorilor.



ACTION! Numeroasele secvenţe video sunt create pe un computer grafic, şi totuşi par la fel de reale ca şi cele de la televizor. Vocile originale creează şi ele atmosferă.



MUNCA ÎN ECHIPĂ Managementul grupei funcţionează simplu şi efectiv, ca la jocurile de clasa şi greutatea unui Starcraft.



CAMUFLAJ Navele romulanilor sunt prevăzute cu un sistem de camuflaj. Va trebui să descoperiţi singuri cum vă veţi folosi de această proprietate.

aşa că s-ar putea să vă treziţi cu sute de membri omorâţi.

În spaţiu nu există peisaje. Logic. Totuşi, programatorii au reuşit într-o anumită măsură să creeze misiuni diversificate. Câmpurile de meteoriţi, gările de vierme şi diferitele ceţuri sunt realizate cam uniform grafic, dar conectează foarte interesant sectoarele spaţiale între ele. Mai ales ultimele din acestea pot fi folosite tactic: ceţurile verzi accelerează reparaţiile navelor, cele albastre, din contra, dezactivează circuitele electronice. Vă puteţi folosi de ele în misiunile în care nu aveţi o bază construită sau în care va trebui să aduceţi o navă nevătămată de-a lungul unui sector. Dar acestea practic epuizează toate proprietăţile pe care le are *Star Trek: Armada*. În comparaţie cu alte jocuri RTS asemănătoare, bazele sunt cam mici şi peisajele mai seci, însă misiunile sunt mai grele. Controlul respectă standardele tipice genului, iar grafica nu se deosebeşte prea mult de cea a concurenţei. Singura şi cea mai mare deosebire faţă de celelalte titluri RTS şi mai ales faţă de celelalte titluri Star Trek este atmosfera autentică ce învăluie jocul. Numeroasele secvenţe video care creează atmosferă înaintea, în timpul, şi după misiuni îl pun întotdeauna pe jucător în centrul acţiunii, narând încă un episod din universul Star Trek.

Harald Wagner
t.a. Corneliu Dan

Navele inamice vor fi atacate imediat de cele proprii, fapt ce contravine principiilor de bază ale Star Trek.



OPINII

Nu trebuie să fii un fanatic al lui Star Trek pentru a fi fascinat de Armada.
Petra Maueröder

Armada îţi dă imediat sentimentul succesului: antrenează lumi întregi, flote de nave spaţiale zboară cu abilitate prin câmpurile de meteoriţi şi borgii sunt puşi pe fugă. Controlul îţi intră imediat în sânge. Grafica, animaţiile şi exploziile nu te lasă chiar mască, aşa cum era cazul lui *Homeworld*, dar cei care au trecut prin *Force Commander*-ul lui LucasArts sunt mai mult decât recunoscători pentru navele Enterprise modelate solid. Chiar dacă gradul de dificultate este atractiv (atacurile borgilor pot fi respinse doar după mai multe încercări), *Armada* rămâne un joc uşor de digerat. Ceva mai multă profunzime şi diversitate à la *Master of Orion 2* (deci construcţia de colonii, colonizarea planetelor etc.) ar fi fost de dorit, căci mobilul achiziţionării jocului nu este asigurat doar de lumea Star Trek, minunat pusă în scenă, şi de elegantele secvenţe video.



OPINII

Nu numai secvenţele video de înaltă calitate fac din Star Trek: Armada o obligaţie pentru cumpărători.
Harald Wagner

Se pare că Paramount şi-a găsit în sfârşit în Activision partenerul care poate să epuizeze potenţialul seriei Star Trek. Cu toate că *Star Trek: Armada* este "numai" un joc de strategie în timp real, misiunile pline de neprevăzut şi gradul de dificultate destul de ridicat fac jocul interesant şi pentru cei care cunosc deja şi celelalte titluri ale seriei. Înainte de toate, este un exemplu de design reuşit, graţie secvenţelor video de calitate: story-ul se desfăşoară foarte atractiv şi introduce jucătorul direct în mijlocul acţiunii.

PUNCTAJ — Star Trek: Armada

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

Starcraft
Rămâne încă o referinţă: AI, balans şi design al misiunilor în top quality.

Homeworld
Extrem de complex şi de greu, dar o experienţă veritabilă.

Star Trek: Armada
O obligaţie pentru fanii Star Trek, pentru ceilalţi jucători un joc interesant, cu prea puţine misiuni.

Thandor
Sistem de joc bun, misiuni interesante. Nu a lipsit foarte mult să intre în top.

Force Commander
Grafică 3D nereuşită, totuşi o întâlnire capricioasă cu Star Wars.

GRAFICĂ .... Mulţumitor
Imposibil de jucat cu zoom-ul la maxim, dar frumos

SUNET .... Bine
Sunete autentice, sincronizare briliantă

CONTROL .... Bine
Câteva elemente confortabile suplimentare

MULTIPLAYER .... Mulţumitor
Din păcate, doar modurile vechi de joc sunt prezente.

80%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 233	Pentium III/400
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 630 MB	HDD: 630 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single PC 1 Reţea 8 Internet 8
Număr jucători/CD 8
CDuri/pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

Un dinte găunos

Liniştea dinaintea lui Diablo 2 este exploatată de titluri fără substanţă

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Computerhouse** ■ PREŢ **cca. DM 70,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Interzis sub 12 ani**

PE SCURT

- Patru clase de personaje
- Şapte nivele
- Cinci formule magice
- 12 genuri
- O mie de feluri de a muri



GHICI CINE SUNT? **A doua grămadă de pixeli de lângă explozie este piticul nostru. Calitatea sa inconfundabilă: un mers clătinat, ca şi cum s-ar îndrepta în papuci spre toaletă.**

***Satanica*, încă o clonă de *Diablo*, de mâna a doua, reuşeşte performanţa de a fi atât de penibil, încât mai că începe să ne distreze.**

În ţara fără de nume domneşte haosul, de când un demon îşi bolboroseşte vrăjile. Fraţii se bat cu fraţii, surorile îşi strică reciproc ghearele, în timp ce mici asmodei dansează în faţa uşii de la intrare. Deşi scena e evident comică, iar eroii se simt bine în asemenea condiţii, unul din aceştia - pitic, luptător, barbar sau vrăjitor - porneşte să înfrângă răul. Iată o prezentare pe scurt: veţi controla figura dintr-o perspectivă înclinată, prin păduri, cavouri şi peşteri de lavă, faceţi câte un clic pe troli sau reptile, pentru a ataca fizic sau prin magie, şi mai rezolvaţi cite o ghicitoare pentru naivi. Valorile de caracter se modifică automat. În dialoguri se mai strecoară câte o notă de umor macabru, în rest stereotipurile se succed unul după altul. Tehnica are un aer de muzeu: dacă părăsiţi o imagine, se încarcă alta nouă, iar animaţiile vin parcă dintr-un teatru de păpuşi.

Daniel Ch. Kreiss
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Cunoaşteţi bancul cu personajele macho: eroii sunt proşti şi fac tot timpul acelaşi lucru.

PUNCTAJ — Satanica

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

Darkstone
Colorat şi cam kitsch, dar mai divers decât Diablo, graţie misterelor inspirate.

Nox
Punctează faţă de Diablo, mulţumită tehnicii mai moderne a magiei.

Revenant
Are tenta jocurilor de bătăi, mulţumită diferitelor combinţii de lovituri.

Diablo
Acest clasica încărunţit deja.

Satanica
Joacă clar într-o ligă inferioară faţă de rest. Grafica este slabă, iar manevrabilitatea de asemenea.

GRAFICĂ .... Acceptabil
Oricum, dar nu plăcută.

SUNET .... Acceptabil
Zgomote neinspirate, se vorbeşte rar.

CONTROL .... Mulţumitor
Simplu, datorită puţinelor posibilităţi de acţiune.

MULTIPLAYER .... Mulţumitor
Contra şi împreună, foarte scurt.

46%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 120	Pentium 200
32 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 250 MB	HD: 250 MB

GRAFICA	SUNET
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

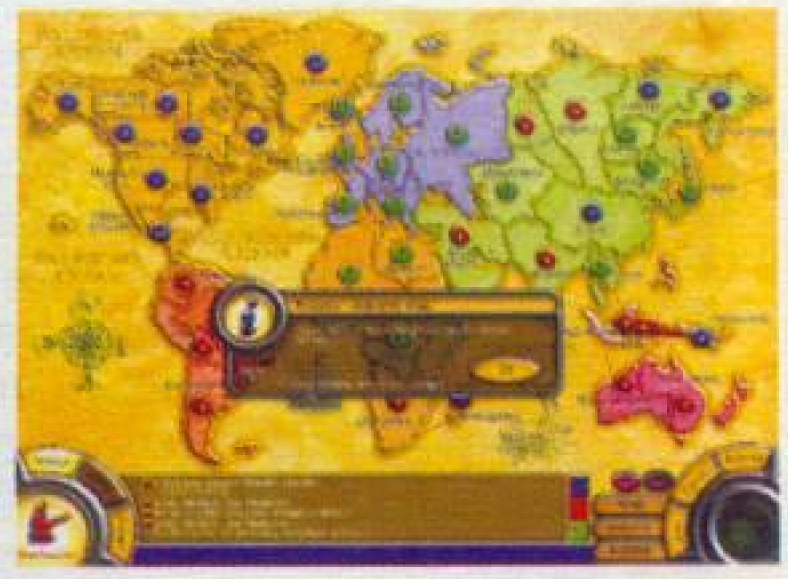
MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea 4 Internet 4
Jucători/CD 4
CDuri/Pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

QUICK TEST

Risiko 2

■ GEN **TBS** ■ PRODUCĂTOR **MicroProse**
■ DISTRIBUŢIE **Hasbro** ■ **Interzis sub 6 ani**



PRIM-PLAN **Controlul figurilor este mult mai rapid şi mai ordonat.**

A doua adaptare a renumitului joc de societate al Hasbro Risiko se ţine, din fericire, mai aproape de model decât versiunea anterioară. La fiecare rundă, trebuie să staţionaţi trupe în cele 42 de ţări şi să le instalaţi în ţările învecinate, ocupate de maximum opt adversari. Pe lângă modul clasic, există şi un mod numit Risiko simultan, în care toate părţile atacă concomitent. Acesta poate duce la situaţii în care se pot ataca cu armate mari ţări lipsite de apărare, dar trebuie să vă gândiţi mai strategic. Din păcate, şi de această dată avem impresia că uneori PC-ul trişează la aruncarea zarurilor. *(hw)*

SATISFACŢIE 76%

Shadow Watch

■ GEN **Strategie** ■ PRODUCĂTOR **Red Storm Entert.**
■ DISTRIBUŢIE **Take 2** ■ **Restricţii necunoscute încă**



GOTHAM CITY **Grafica ne aduce aminte de vechile desene animate cu Bathman.**

La *Shadow Watch* este vorba de un TBS, care din punct de vedere al jocului diferă prea puţin faţă de *Jagged Alliance 2*, dar se desfăşoară pe hărţi comice. Într-o lume ca-n desenele animate, jucătorul dirijează un mic grup anti-tero, care trebuie să demaşte o conspiraţie şi să salveze lumea în 16 misiuni. Singura diferenţă notabilă faţă de jocurile de strategie este că sunt posibile mai multe căi de desfăşurare a jocului, în funcţie de declaraţiile martorilor interogaţi. Cu un total de 162 de combinaţii posibile, *Shadow Watch* garantează o petrecere lungă, la un nivel mai scăzut. *(hw)*

SATISFACŢIE 45%

Playing with the firestorm

Cu cele 18 misiuni suplimentare, Westwood îi pune pe jar chiar şi pe veteranii lui C&C 3

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Westwood Studios** ■ DISTRIBUŢIE **Electronic Arts** ■ PREŢ **cca. DM 40,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Interzis sub 16 ani**

PE SCURT

- Kane mort de tot
- Două campanii tensionate
- 18 misiuni suplimentare
- 14 hărţi multiplayer
- Mod Internet de stăpânire a lumii

Ştiri bune: Kane a murit. De data asta cu adevărat. Pe cuvânt. Definitiv. Fără bancuri. Sută la sută. Nu vă mint. Ceea ce nu înseamnă că nu ar mai exista şi alte sute de conducători ai fracţiunilor NOD. Şi chiar dacă domnii se ceartă între ei, comandanţii GDI sunt ocupaţi până peste cap.



LA ÎNTÂMPLARE Cine lasă opţiunea "ionic storm" activată în generatorul de misiuni, va trebui să privească la un moment dat neajutorat cum fulgerele îi fac întreaga bază praf şi pulbere.



Sub sfărâmăturile templului distrus al NOD se află nu numai cadavrul super-scârbosului Kane, ci şi sistemul CABAL. Cel puţin ceea mai rămas din el. De el ştie şi teroristul şef-Slavik, care pune totul la bătaie pentru aducerea sistemului computerizat la lumină. Tocmai acest lucru vrea să-l preîntâmpine GDI-ul, care-şi caută în paralel un antidot pentru oprirea mutaţiilor de tiberiu din jur. Şi uite aşa, cadrul acţiunii pentru un CD suplimentar a fost creat: story-ul uneşte cele 18 misiuni ale celor două campanii şi este în acelaşi timp un motiv de generare a secvenţelor video intermediare, chiar dacă acestea au fost produse cu mult mai puţin efort decât "filmările" în valoare de milioane (dolari, logic) pentru Tiberian Sun. În maniera tipică C&C sunt apărate bazele şi civilii, sunt distruse poduri, trimişi spioni şi ocupate clădirile. În afară de ultimele misiuni ale ambelor campanii, un jucător încercat de C&C 3 nu va întâmpina greutăţi serioase în cale. Deoarece în cele mai multe misiuni veţi primi din start trupele necesare, arhitecţii din bază nu vă vor costa prea mulţi bani. Story-ul pasionant, împreună cu cele 18 misiuni, asigură un joc frenetic până la sfârşit. Dar asta nu e totul: în lunile ce au trecut, designerii de la Westwood au centralizat dorinţele jucătorilor. Mai ales la generatoarele de misiuni aleatorii veţi avea acum mult mai multe opţiuni. La dorinţă, monştrii de cratere populează hărţile, există terenuri infestate de tiberiu, iar cei care doresc pot să ridice rata ciclică a furtunilor de ioni şi să



TE-AM PRINS! Camionul se apropie de capcana noastră fără să bănuiască nimic.



OPINII

Uitaţi de tot ce-i în jur: story-ul vă captivează până în ultima clipă.

Petra Maueröder

GDI primesc în sfârşit arme de artilerie, iar fabricile de armament şi generatoarele de camuflaj sunt mobile. Cool! Capcanele au fost copiate de la regina Zerg din Starcraft: designerii nu par să fi transpirat prea mult creând unităţile combatante. Dar să nu fim ingraţi, căci cele 18 misiuni bine gândite şi destul de complicate ajung pentru a-i distra la nivelul obişnuit pe fanii lui C&C. Un CD suplimentar solid, dar în timp ce Broodwar îi conferea lui Starcraft un cu totul alt feeling, Firestorm - în ciuda noilor unităţi şi corecturi - este nu mai mult decât "încă ceva asemănător". Cel care înscrie totuşi Command&Conquer 3 printre jocurile sale preferate merită să investească 40 DM cu conştiinţa curată.

activeze alternarea zi - noapte.

Cumpărătorii de Firestorm care s-au înscris deja online la Westwood pentru jocul gratuit în Internet pot acum să încerce "modul de cucerire a lumii". Veţi putea prin World Wide Web să ocupaţi împreună cu colegii dvs. GDI Statele Unite sau Europa. Pe hărţile de ansamblu puteţi observa teritoriile ocupate de cele două părţi implicate în conflagraţie. Înainte de a participa la joc, ar trebui să vă interesaţi de condiţiile (nivelul tehnic, capital de start etc.) regiunii respective, de aici rezultând practic gradul de dificultate. La fiecare victorie, grupa câştigătoare primeşte puncte în plus. Punctele adunate vor fi calculate la sfârşitul zilei şi graniţele mutate corespunzător. După două săptămâni va exista o parte victorioasă, iar harta va fi din nou resetată la zero.

Cumpărând Firestorm, veţi profita şi de alte gadget-uri, precum updates, patch-uri pe care Westwood le creează încontinuu. Până şi artileria de groază care însoţeşte trupele NOD e mai puţin de speriat.

Petra Maueröder
t.a. Corneliu Dan



MARŞ NEÎNCETAT Peretele de foc nu le creează probleme roboţilor noştri de luptă.

Noile opţiuni din editor, cum sunt furtunile de ioni şi alternarea zi - noapte, asigură noi fineţuri tactice pe hărţile aleatorii.



LUMEA NU ESTE DE AJUNS În noul "Mod de luptă pentru stăpânirea lumii" înfruntarea este online.



MAI VERDE NU SE POATE Multe din scene sunt suprasaturate de câmpuri de tiberiu, în care colcăie "monştri de crater".

Ce-i nou

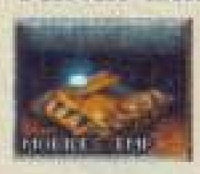
Cu ce calibru participă trupele GDI şi NOD la bătălie.



Moloch

Pandantivul artileriei NOD se îngroapă în pământ şi trage cu trei guri de foc la distanţe mari. Foarte scump, foarte încet şi fără nici o şansă în lupta de aproape.

Tunul EMP mobil



Scoate din circulaţie pentru scurt timp orice vehicul motorizat şi localizează minele şi capcanele.

Capcanele



Se ataşează neobservate de vehicule când trec peste ele şi mai eliberează puţin harta de inamici.

Fabrica de vehicule mobilă / Mâna lui NOD mobilă



Înlesneşte producţia de unităţi la faţa locului.

"Cosaşul de cyborgi"



Aruncă plase asupra trupelor pedestre şi dispune de rachete antiaeriene.

Generatorul mobil de camuflaj



Funcţionează la fel ca un generator de camuflaj staţionar, ascunzând unităţile şi clădirile din jur de privirile duşmanului.

PUNCTAJ — C&C 3: Firestorm

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

Age of Empires 2
În mod cert, cel mai bun joc de acest gen.

Starcraft
Calitate de vârf de la Blizzard: un pasionant război al stelelor, în real time.

C&C 3: Tiberian Sun
Un joc neîntrecut: a treia parte a seriei cultiste de la Westwood.

Starcraft: Broodwar
Cu acesta, Starcraft devine mai puternic şi mai pretenţios.

C&C 3: Feuersturm
Un CD de misiuni la care echipa de programatori nu s-a întrecut pe sine.

GRAFICĂ .... Mulţumitor
Standard 2D: nici o schimbare faţă de C&C 3.

SUNET .... Bine
Sincronizarea este peste medie.

CONTROL .... Foarte bine
Extrem de simplu: un exemplu pentru gen.

MULTIPLAYER .... Foarte bine
12 hărţi suplimentare "mod de stăpânire a lumii".

84%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 166	Pentium II/233
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HDD: 260 MB	HDD: 260 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea 8 Internet 4
Număr de jucători/CD 1
CDuri/Pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

Un regat pentru un joc

Luaţi Age of Empires 2, adăugaţi puţin WarCraft 2 şi veţi obţine Tzar. Nu este prea original, dar este distractiv.

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Talonsoft** ■ DISTRIBUŢIE **Take 2** ■ PREŢ **cca. DM 90,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Interzis sub 12 ani**

PE SCURT
- 25 misiuni
- 18 clădiri
- Trei popoare
- Hărţi aleatorii la nesfârşit
- Un bun editor de hărţi



LA PROPRIA ALEGERE Ţăranii lucrează pământul, alţi lucrători sapă după aur, iar războinicii stau de pază. Mai puteţi alege între europeni, asiatici şi arabi.



OPINII

Izbutit şi distractiv, însă nu poate înlocui Age of Empires 2.

Florian Stangl

La început nu a putut să mă convingă nici grafica enervant de comună, nici acţiunea cam plictisitoare. Sau găsiţi interesant de urmărit doi cavaleri animaţi destul de obişnuit care îl urmăresc pe un altul, minute întregi, de-a lungul hărţii de joc şi nu puteţi opri secvenţa video cu nici o tastă? Dar după cea de-a patra misiune situaţia se ameliorează, descoperind că jocul are totuşi ceva interesant. Cu toate că misiunile au acelaşi scop de a distruge trupele adverse, acestea se armonizează cu story-ul jocului. Are însă cineva nevoie de un amestec de *Age of Empires 2* şi *WarCraft 2*? Practic, nici unul care le are deja pe amândouă ...

Formidabil! Apare din nou o armată a întunericului din cine ştie ce adâncuri ale iadului, pentru a înrobi un regat nevinovat. Dar de această dată jucătorul îi ajută pe oamenii ameninţaţi cu sfaturi şi fapte.

Misiunile sunt întrerupte neîncetat de secvenţe video, care se declanşează singure, şi de dialoguri seci.

Cel care vrea să se măsoare cu Age of Empires 2 şi cu WarCraft 2 are nevoie, pe lângă curaj, de multe idei, de un design deosebit şi de misiuni captivante. Tzar merge în aceeaşi direcţie cu cei doi concurenţi renumiţi şi plasează acţiunea jocului într-un imperiu fantastic, ameninţat de puterile răului. Veţi dirija cele câteva zeci de unităţi, veţi clădi castele şi gospodării şi veţi cerceta noi arme în cunoscuta manieră strategică. Totul este controlat cu mouse-ul. Cu tasta stângă se selectează unităţile sau clădirile, tasta dreaptă declanşează acţiunea, de exemplu atacul asupra unui adversar sau reparaţia unei clădiri. Misiunile sunt foarte des întrerupte de secvenţe video sau de dialoguri seci, care povestesc acţiunea sau trasează noi obiective. Motivaţia de durată este întreţinută după terminarea celor 25 misiuni de un cuprinzător editor de misiuni, de hărţile generate aleatoriu şi de modul multiplayer, care se poate juca şi împotriva computerului.

Florian Stangl
t.a. Corneliu Dan



NE ATACĂ Luptele destul de agitate ne amintesc de clasicul WarCraft 2.



PLIN DE VARIAŢIE Nici alternanţa zi - noapte şi nici schimbarea climei şi vremii nu îi deranjează deloc pe harnicii lucrători.

PUNCTAJ — Tzar

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

Age of Empires 2
Nu degeaba a fost vândut în peste 400.000 exemplare.

Anno 1602
Niciodată "descălecarea" şi acţiunea nu au fost mai reuşite decât la Anno 1602.

Tzar
Solid, distractiv şi atractiv. Îi lipseşte originalitatea şi grija pentru detalii.

WarCraft 2
Oldie-ul este încă unul dintre cele mai bune RTS-uri fantastice.

Seven Kingdoms 2
Mai complex decât concurenţa, cam slăbuţ grafic şi de o atractivitate medie.

GRAFICĂ .... Mulţumitor
Standard ridicat, fără efecte interesante.

SUNET .... Mulţumitor
În ciuda EAX, soundtrack-ul nu impresionează.

CONTROL .... Bine
La fel ca la *WarCraft 2*

MULTIPLAYER .... Bine
Alianţe, comerţ şi lupte şi la single player.

71%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 200	Pentium 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 200 MB	HDD: 200 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea 8 Internet 8
Număr jucători/CD 8
CD-uri/pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

Un exorcist în beţia sângelui

Action-adventure cu o tentă horror solidă şi un story original.

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Gamesquad** ■ DISTRIBUŢIE **Cryo Interacive** ■ PREŢ **cca. DM 80,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Aprilie 2000** ■ **Ab 18 Jahren**

PE SCURT
- o casă bântuită
- doi eroi
- cinci perspective video
- şapte arme
- opt puteri PSI
- 50 tipuri adversari
- valuri de sânge



ORA ÎNCHIDERII Barmanul nu mai vrea să-i dea lui Dave nici un whisky. Ba mai mult, îi ameninţă pe încercatul vânător de spirite cu o puşcă cu alice.



OPINII

O atmosferă cu adevărat neobişnuită, dar, din păcate, amănuntele nu prea se potrivesc.
Peter Kusenberg

Exact ca şi *Nocturne*, *The Devil Inside* este un joc nocturn: atmosfera potrivită poate fi creată doar cu jaluzelele lăsate şi la lumina lumânărilor. Lupta împotriva tuturor zombilor, spiritelor şi a altor personaje ciudate nu e sângeroasă, fiind de fapt o amuzantă critică la adresa avidităţii de senzaţie a televiziunii. Micile nepotriviri nu mai deranjează chiar aşa de mult: pot să accept cu dragă inimă faptul că cameramanul pare imun la muşcăturile zombilor. Mai supărător este controlul dificil şi imprecis. Cu toate acestea, *Devil Inside* este cu siguranţă un joc de recomandat fanilor lui *Nocturne*.

Ex-poliţistul Dave Ackland vizitează o casă bântuită, întreaga acţiune fiind transmisă live în studioul unui post de televiziune local. Cu primele hoarde de zombie sângeroşi se întâlneşte chiar de la intrarea pe poartă.

Televizorul poate fi foarte distractiv: în ciuda unor lipsuri de detaliu, se tremură din belşug.

Înainte de a putea intra pe poarta casei vechi, eroul trebuie să găsească cheia. Aceasta nu se află, din păcate, sub preş, ci undeva pe uriaşul teren din jur, care colcăie de morţi vii. Acum începe acţiunea, locul nemaiputând fi explorat numai cu făclia, ci şi cu pistolul. Lucrările de "asanare" sunt dramatic puse în scenă, căci Dave varsă hectolitri de sânge, iar în situaţiile critice îi vine în ajutor şi tovarăşa sa diabolică, Deva. Pe lângă măcelărirea adversarilor, jucătorul mai trebuie să dezlege o mulţime de enigme, care nu creează nici un fel de probleme nici măcar jucătorilor neexperimentaţi. Eroul este urmărit prin perspectiva cameramanului, un lucru destul de complicat, de altfel, la care el nu poate nici să sară şi nici să schimbe armele. Ca grafică, nu ţine pasul cu colegii săi de gen, însă conţine mult mai puţine poligoane ca Drakan. Spaţiile din casa bântuită sunt create totuşi mult mai în detaliu, garantând astfel întreţinerea atmosferei pe tot parcursul jocului.

Peter Kusenberg
t.a. Corneliu Dan



JUMĂTĂŢI DE MĂSURĂ Cameramanul îl filmează pe Dave ciopârţind un mort viu.



TREMURAT Zombie-ul nu are nici un fel de maniere. Dave îl obligă în mica sa "acţiune" să se aşeze pe WC.

PUNCTAJ — Devil Inside

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt.

Nocturne
Atmosferă excelentă şi grafică de vârf: groază de nota 10 de la Take 2.

The Devil Inside
Recomandabil fanilor filmelor de groază. Din cauza transpunerii pline de greşeli, nu este totuşi un shocker de rasă.

Ecstatica 2
Vizibil mai inocent decât restul, ca joc este însă foarte bun.

Nightmare Creatures
Vânătoare de vampiri în locuri ciudate. Din păcate, prea necopt.

Resident Evil
Clasicul de la Capcom a devenit de neacceptat ca grafică.

GRAFICĂ .... Mulţumitor
Culise drăguţe, dar ca detaliu e nesemnificativ.

SUNET .... Bine
Muzică de atmosferă, zgomote de groază.

CONTROL .... Satisfăcător
Control dificil şi imprecis.

MULTIPLAYER ...... Imposibil de apreciat
Nu există mod multiplayer.

78%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 233	Pentium II 350
32 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	16xCD-ROM
HDD: 120 MB	HDD: 120 MB

GRAFICĂ	SUNET
✗ Software	✓ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC - Reţea - Internet -
Număr jucători/CD .... -
CD-uri/pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✗

Stop la boxe pentru EA Sports

F1 2000 este debutul lui EA în simulaţiile de Formula 1. Poate să-i ţină piept lui Grand Prix 3 a lui Geoff Crammond?

FACTS ■ PRODUCĂTOR **EA Sports** ■ DISTRIBUŢIE **Electronic Arts** ■ PREŢ **cca. 90,- DM** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Fără limită de vârstă**

PE SCURT
- Licenţă 2000
- 22 piloţi şi echipe originale
- 17 trasee
- Numai trasee însorite
- Doar un mod de pilotaj

După ce s-a impus la fotbal, hockey pe gheaţă şi la baschet, EA Sports vrea să creeze şi la Formula 1 o referinţă. Un proiect ambiţios: poate oare EA Sports cu F1 2000 să se măsoare cu Grand Prix 3 al maestrului Geoff Crammond?



PREMIERĂ **Mulţumită licenţei actuale, puteţi pilota la Indianapolis. Din păcate, grafica este monotonă, e tot timpul soare şi doar un model de pilotat.**

F1 2000 este singurul joc care are licenţă oficială pentru sezonul de Formula 1 2000, făcând astfel posibile testele traseelor de la Indianapolis. În afară de acestea, s-a ţinut seama şi de faptul că BMW participă din nou la curse cu Ralf Schumacher, că Heinz Harald Frentzen pilotează pentru Jordan, ca şi de celelalte schimbări survenite în echipe, la piloţi şi sponsori. Electronic Arts nu a reuşit însă să scoată în evidenţă modurile individuale de pilotaj ale diferitelor modele de maşini. Aceasta înseamnă că un Ferrari se pilotează ca un Minardi, iar un McLaren ca Stewart. În afară de aceasta, pentru Electronic Arts soarele străluceşte continuu; după declaraţiile unuia din cei doi producători, problema a apărut din cauza lipsei de timp. Deoarece jocul trebuia să fie gata înainte de începerea sezonului, nu a mai fost timp pentru crearea ploii sau a altor variaţii climatice. Urmaşul, care va apărea în şase luni, nu va mai avea aceste probleme. În ciuda acestora, *F1 2000* este foarte plăcut de jucat, graţie graficii foarte realiste şi curselor razante. Piloţii adversari nu prea manifestă respect pentru sine şi nici faţă de ceilalţi participanţi, luând curbele ca la carte, blocând linia ideală sau obligând la manevre de evitare. Spectacolul nu este însă foarte agresiv, F1 2000 fiind un joc cu mai puţină acţiune ca Grand Prix 2. Lipsesc opţiunile complexe de tuning şi opririle la boxe. Pentru începători există tot felul de opţiuni de ajutor pentru primele runde. Perspectivele video sunt foarte bune, singurul dezavantaj constituindu-l faptul că pilotul este situat prea jos în cockpit. Chiar dacă pare foarte realist, îngreunează foarte mult jocul pentru începători, făcând imposibilă o privire de ansamblu asupra traseului. Puteţi alege o perspectivă video mai înaltă sau puteţi învăţa rundele pe de rost, ca un adevărat pilot de Formula 1. Ca grafică, *F1 2000* este reuşit, însă viteza engine-ului 3D e problematică. Pentru noi e o enigmă faptul că nu putem juca fără ca imaginea să agaţe chiar şi pe un PIII cu placă video GeForce, de îndată ce apar şi alţi jucători pe traseu. Există posibilităţi de a dezactiva anumite opţiuni de detaliu, dar jocul rulează fără probleme doar când sunteţi singur pe traseu. Pe multe alte sisteme va trebui să limitaţi numărul de adversari la mai puţin de 22 bolizi.

Florian Stangl
t.a. Corneliu Dan

F1 2000 cunoaşte un singur mod de pilotaj. Ferrari se conduce la fel ca un Minardi, iar McLaren ca un Stewart.



OPINII

Un debut reuşit al lui EA Sports, cu câteva lipsuri.

Florian Stangl

Este impresionant ce scoate EA Sports cu debutul de Formula 1. Mai ales sunetul ne convinge, datorită zgomotelor motoarelor şi a transmisiilor radio realiste. Ca joc, *F1 2000* se adresează mai ales începătorilor şi fanilor de Formula 1, care doresc să parcurgă traseele actualului sezon. Adevăraţii amatori de simulaţii vor observa însă lipsa schimbării vremii şi pilotajul identic la toate modelele. *F1 2000* se joacă foarte interesant. Manevrele tensionate de depăşire, grafica acceptabilă şi licenţa contribuie foarte mult la menţinerea motivaţiei. Lipseşte însă opţiunea de a porni o carieră cu un pilot propriu creat. Profesioniştii să mai aştepte apariţia lui *Grand Prix 3*, dar pe ceilalţi, care apreciază un joc de scurtă durată, îi sfătuim să încerce *F1 200.*

PUNCTAJ — F1 2000

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt.

F1 Racing Simulation
Simulaţie grandioasă, cu o grafică şi un feeling de pilotaj pe măsură.

Grand Prix Legends
Transpunere extraordinară a vremurilor apuse de Formula 1.

Grand Prix 2
Clasicul genial al lui Geoff Crammond arată învechit doar ca grafică.

F1 2000
Un debut reuşit de la EA Sports, mare consumator de hardware, cu un singur model de pilotaj şi fără ploaie.

Formel Eins 99
O imitaţie cu licenţă 99 a lui Psygnosis.

GRAFICĂ .... Bine
Arată bine, dar este foarte înceată.

SUNET .... Foarte bine
Sunet de motoare şi comentarii de clasă.

CONTROL .... Bine
Cu multe opţiuni şi facil.

MULTIPLAYER .... Bine
Probleme de performanţe la mai mult de opt jucători.

80%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 233	Pentium III-500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HDD: 150 MB	HDD: 150 MB

GRAFICĂ
- ✔ Software
- ✘ 3Dfx/Glide
- ✔ Direct 3D
- ✘ Open GL

SUNET
- ✔ EAX (SBLive!)
- ✘ Aureal 3D.
- ✘ Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea 22 Internet 22
Număr de jucători/CD 1
CD-uri/pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✔

Ce nu se întâmplă în negura nopţii?

RPG-ul e în floare. Activision a anunţat producerea unei trufandale special pentru purişti.

■ PRODUCĂTOR **Heuristic Park** ■ DISTRIBUŢIE **Activision** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim.4/2000** ■ ALTELE **Un RPG pur, cu un mod de luptă special**

PE SCURT

Cine este D. W. Bradley şi ce are a face cu *Wizards & Warriors*? Autorul de succes a lucrat la titlurile *Wizardry* şi lucrează acum la proiectul *Wizards & Warriors*.

De ce s-a modificat titlul iniţial al jocului? Faţă de *Swords and Sorcery: Come Devils, Come Darkness*, titlul actual este un adevărat deliciu pentru ochi şi pentru urechi.



VREMURI NOI Puteţi disputa luptele în timp real sau turn based.

Iscusiţii băieţi de la Activision şi-au luat după lungi dezbateri drepturile pentru mult promiţătorul titlu RPG. După mai bine de trei ani de dezvoltare, în sfârşit se poate vedea rezultatul, care înseamnă un joc plin de fantezie.



MULTIPLAN Puteţi vizita nenumărate peisaje, printre care cimitire, păduri, ruinele unor oraşe şi lumi subacvatice.

Probabil că nu va mai exista un super-răufăcător mai malefic decât Cet Ude D'ua Khan, care să le facă celor până la şase membri ai unei echipe infernul din *Wizards & Warriors* şi mai infernal. Unul din aceşti eroi este controlat de dvs. prin perspectivă proprie, prin regatul întunecat Gael Serran, pe care îl puteţi cerceta în douăsprezece imense capitole de joc. Înainte de a începe această lungă şi dificilă călătorie, vă puteţi defini personajul principal putând alege dintre zece clase şi 15 meserii. Mai ales fanii genului se pot bucura de un principiu complex de joc, care le cere soluţionarea nenumărator misiuni originale. Deoarece va fi posibilă modificarea a 50 de trăsături de caracter ale personajului respectiv, veţi putea stabiliţi dvs. desfăşurarea acţiunii.

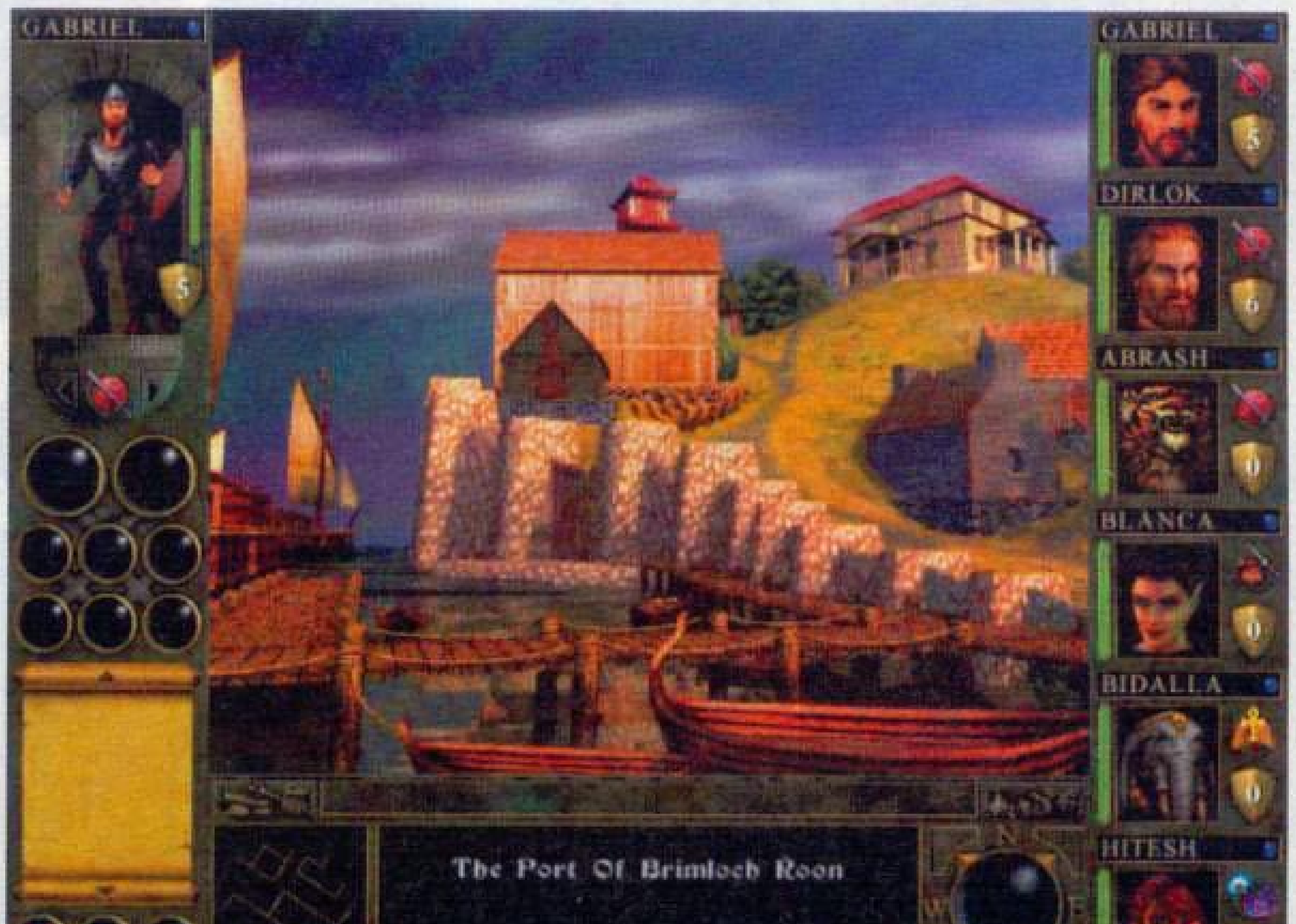
Dacă vă plimbaţi ca magician prin lumea riscantă a vrăjilor, vă stau la dispoziţie aproximativ 100 de formule magice.

Din fericire, aceste formule magice le veţi putea aplica pe durata luptei fără a fi presat de timp, căci Wizards & Warriors utilizează o tehnică graţie căreia viteza jocului se adaptează perfect capacităţilor dvs. În orice moment e posibilă comutarea dintre un mod real time şi unul turn based. Astfel veţi avea destul timp la dispoziţie pentru alegerea dotării şi nu trebuie să vă aşteptaţi la un atac neprevăzut al şobolanilor uriaşi, tocmai când vă schimbaţi lenjeria intimă. Faţă de jocurile seriei *Might & Magic*, peisajele 3D sunt redate foarte detaliat şi pline de culori.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



ÎNARMARE Nu doar magicienii devin mai tari cu timpul. Pe parcursul jocului, puteţi deprinde peste 25 de capacităţi.



LA TACLALE Cu precădere în localităţi, veţi intra în discuţie cu cele peste 120 de figuri. Nenumăratele misiuni secundare aşteaptă jucătorii entuziaşti.



■ **CAVALERII NUCII DE COCOS** Trăsniții căutători ai Graal-ului trebuiau să-și scrântească mintea cu "managementul materiilor prime" în acest simulator de Ev Mediu al lui Monty Python.

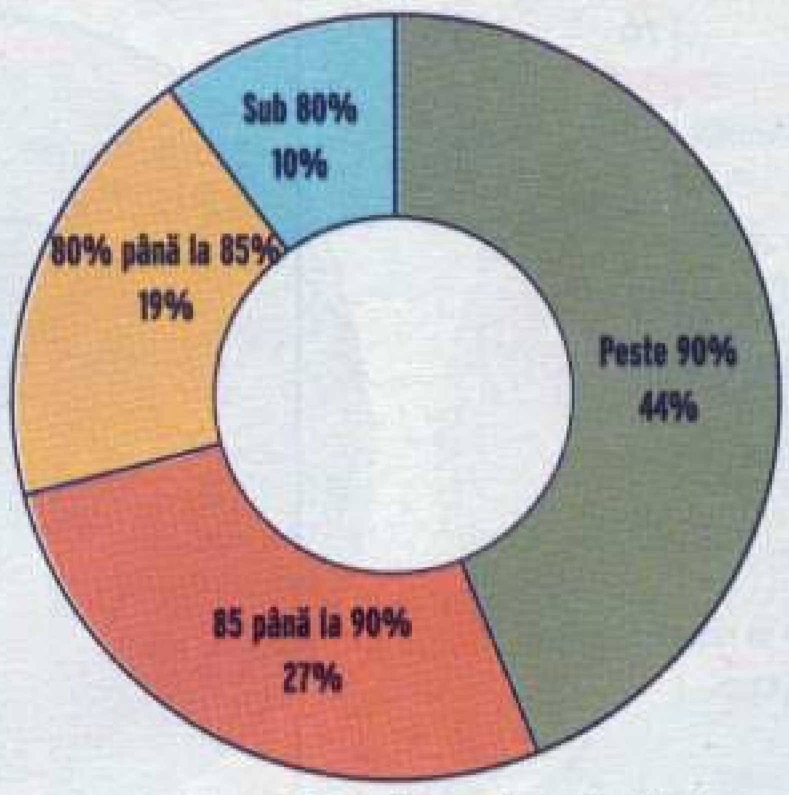
Viața de cavaler este distractivă

Despăduriri, lucrări agricole, construirea de cetăţi, incendierea caselor altor popoare: siguranţa şi plictiseala nu erau cunoscute în Evul Mediu. De la apariţia lui Age of Empires 2, fanii de strategie din întreaga lume participă cu entuziasm la reînvierea pe calculator a vremurilor de mult apuse.

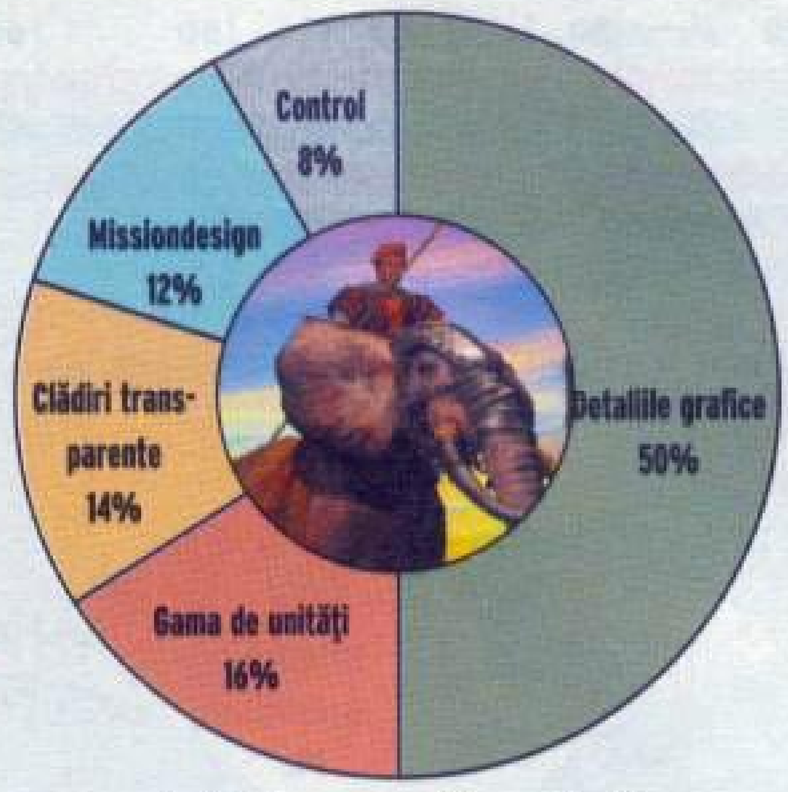
Ne încântă mai ales grafica. Cei mai mulţi jucători apreciază transpunerea grafică, în ciuda tehnicii 2D învechite.

În campania progresului

ÎMBUNĂTĂŢIREA DETALIILOR Studiourile Ensemble au făcut treabă bună la partea a doua.



Ce punctaj de satisfacţie i-aţi atribui lui *Age of Empires 2*?



Care credeţi că e cea mai importantă îmbunătăţire faţă de prima parte a seriei?



Ce v-a făcut cu adevărat să cumpăraţi *Age of Empires 2*?

Microsoft era anul trecut în Germania distribuitorul de jocuri cel mai de succes, după gigantul Electronic Arts, chiar şi înaintea patronului lui Lara Croft - Eidos Interactive. Cu siguranţă, *Motocross Madness* şi *Flight Simulator 2000* au produs venituri uriaşe, însă partea leului a fost luată de urmaşul lui *Age of Empires*, vândut în milioane de exemplare. În timp ce mult aşteptatul *C&C: Tiberian Sun* a generat o oarecare nemulţumire în rândurile fanilor de strategie, după succesul iniţial coborând rapid în coada charturilor, *Age of Empires 2* se vinde încă în mii de exemplare, la o jumătate de an de la apariţie. Motivul este calitatea categorică a creţiei casei Ensemble, căreia i-am atribuit pe drept un punctaj de satisfacţie de 92%. Iar cu acesta majoritatea zdrobitoare a cititorilor noştri sunt perfect de acord.

Grafica în sine a constituit pentru 50 din cei chestionaţi îmbunătăţirea cea mai impresionantă a primei părţi, şi asta cu toate că producătorii s-au lipsit de orice tehnică 3D. Designul misiunilor este şi el pentru mulţi un punct în plus, cu

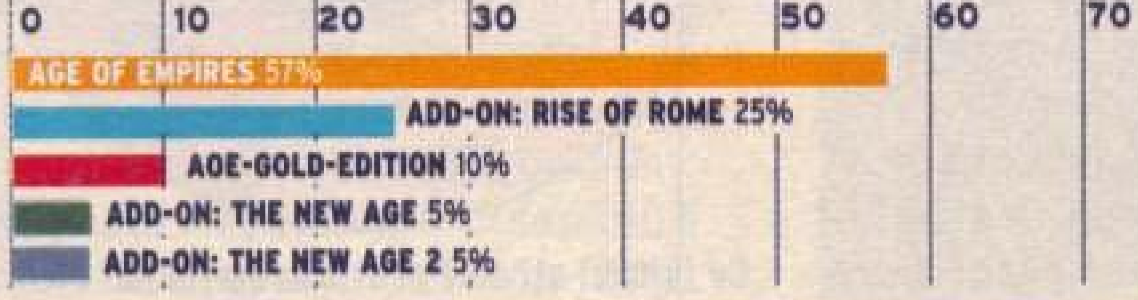
Fidel seriei

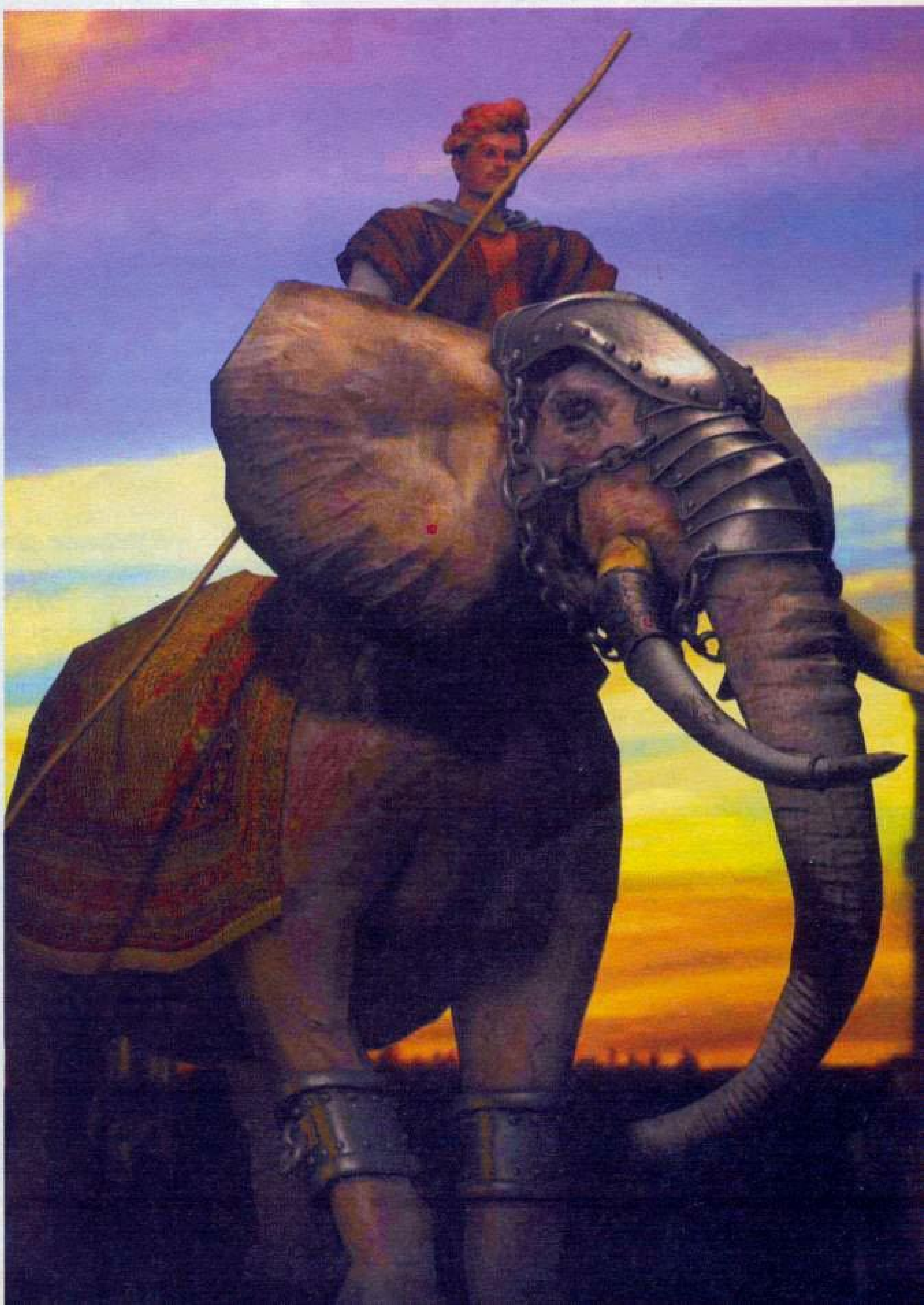
Cititorii PC Games joacă mai degrabă cu celţii şi arabii decât cu tancurile şi vehiculele NOD-ilor şi GDI-lor.

Ce alte titluri ale genului mai aveţi în afara lui AoE 2?



Ce alte titluri ale seriei posedaţi? (mai multe răspunsuri posibile)

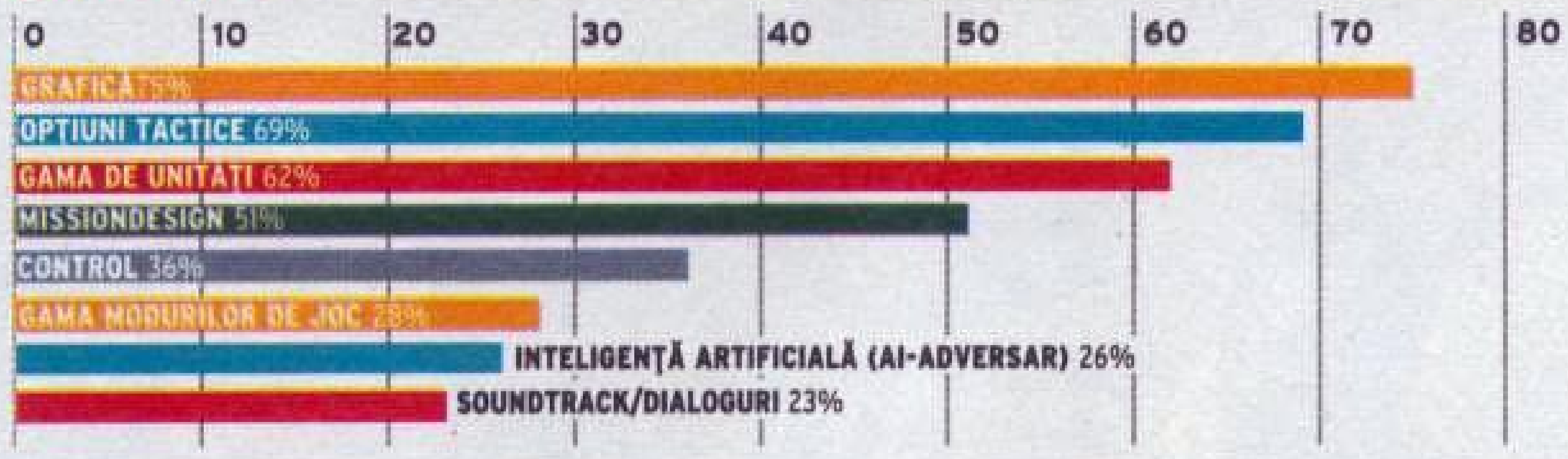




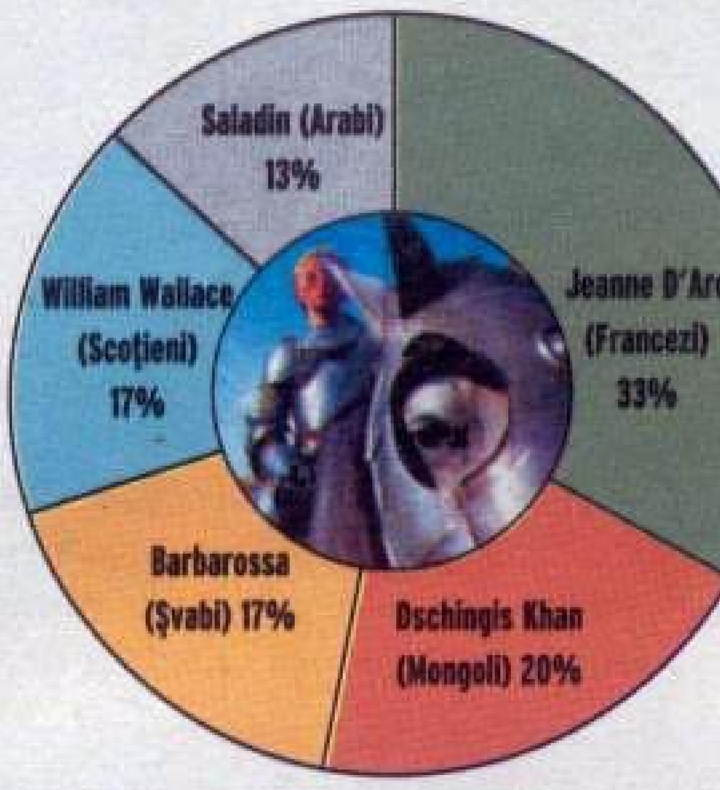
Că e Mission-CD sau urmaşul său preţios, succesul seriei a fost întru totul asigurat.

Cum vă place

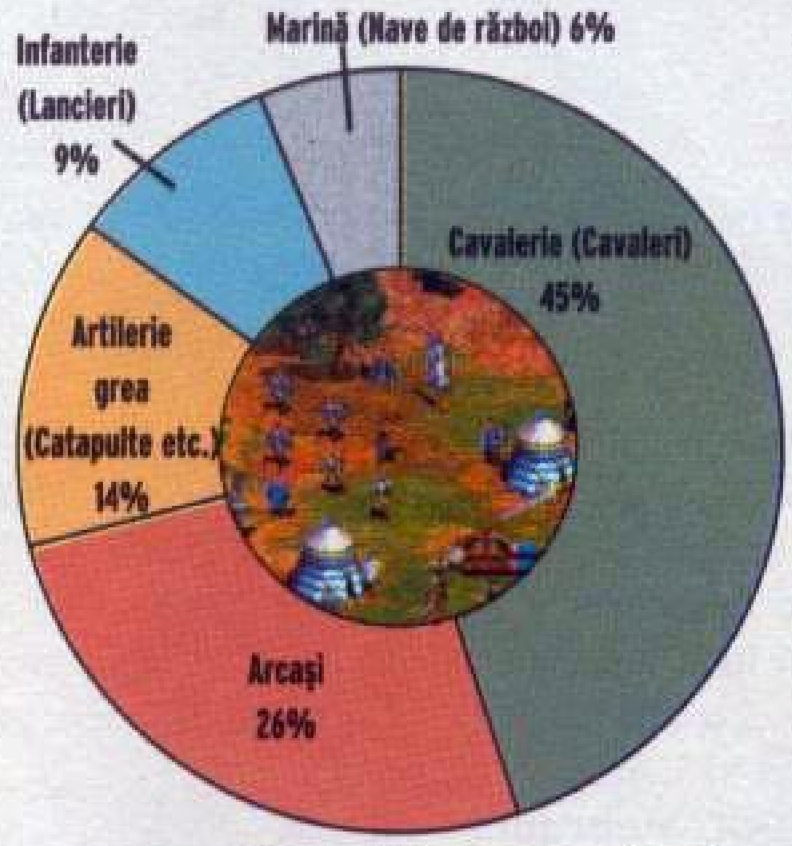
PREFERINŢE Acest concept de joc satisface toate gusturile.



Ce vă place cel mai mult la *Age of Empires 2*?



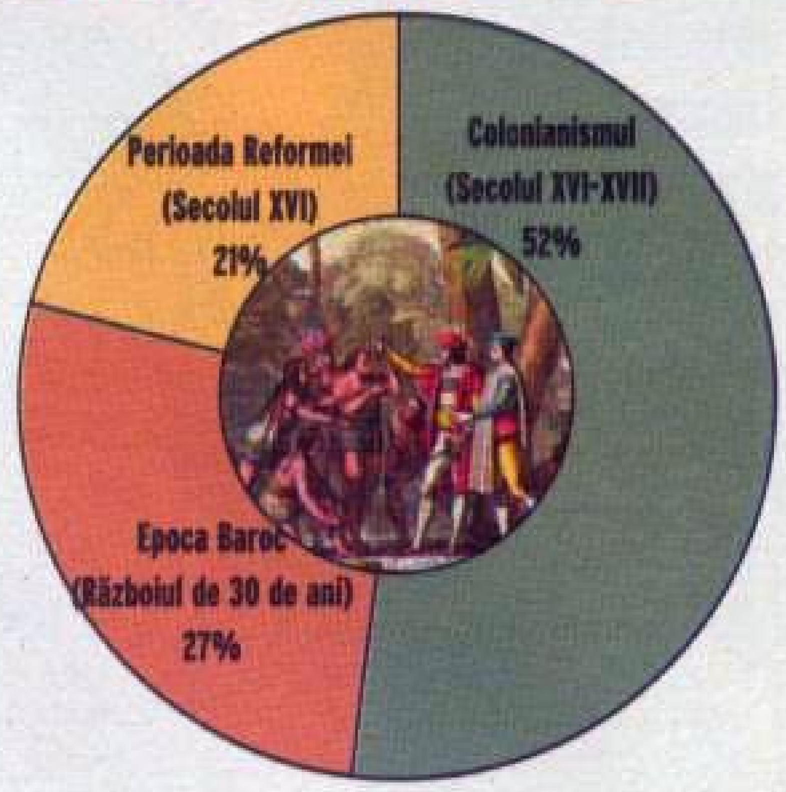
Care dintre cele cinci campanii v-a plăcut cel mai mult?



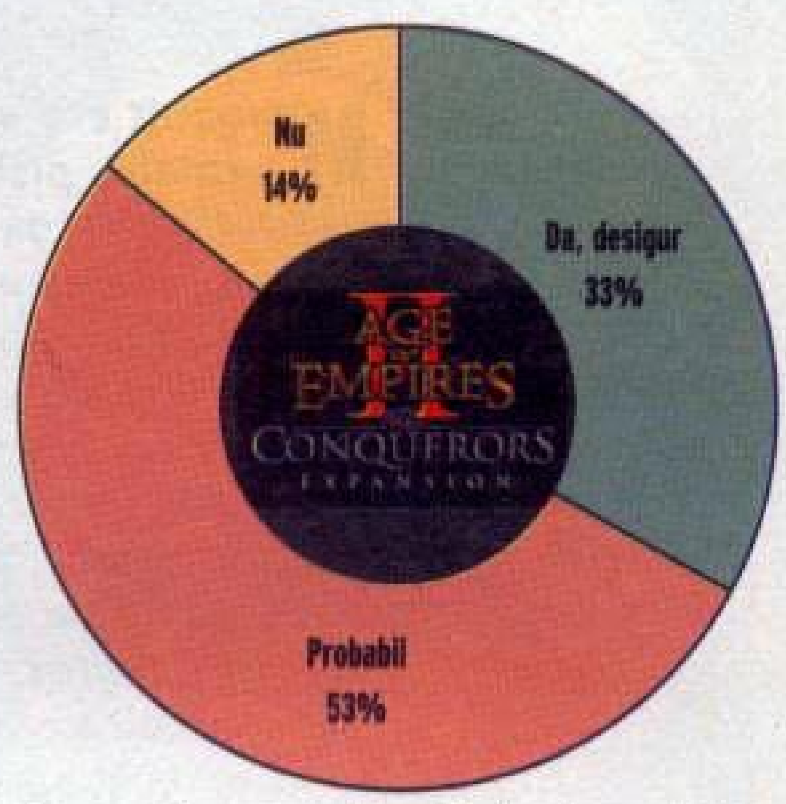
Care sunt unităţile militare pe care le-aţi folosit mai mult în luptă?

Conexiuni

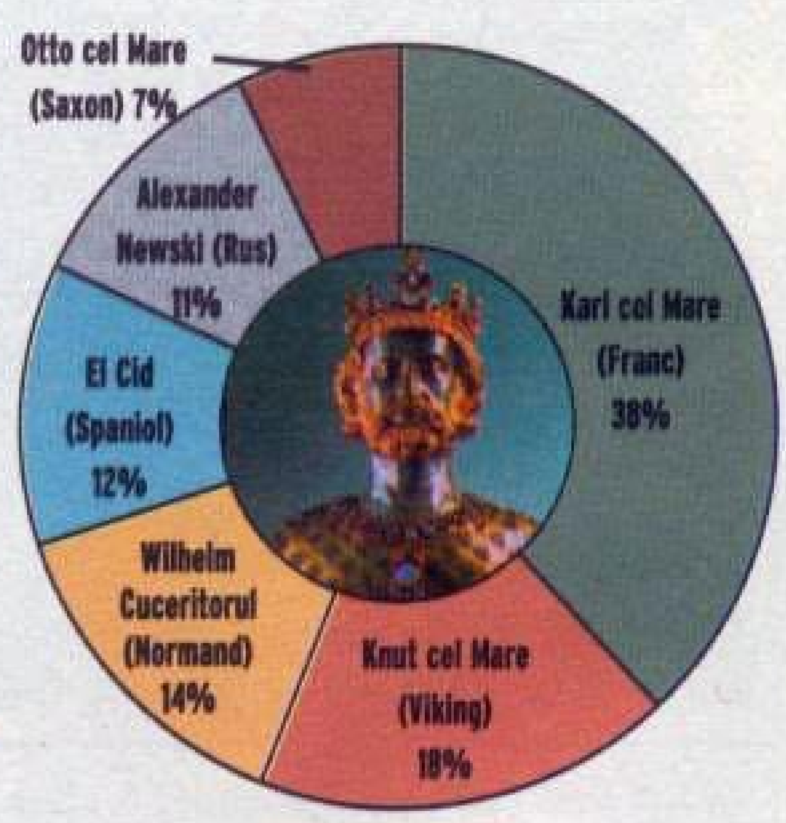
SPIRITUL TIMPURILOR ce aduce viitorul



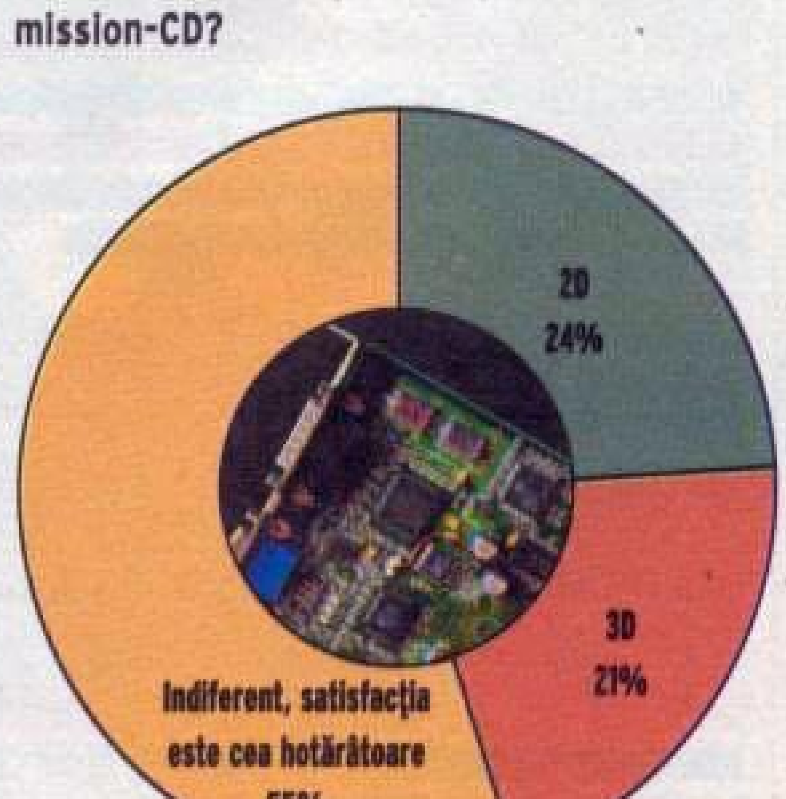
Ce scenariu şi ce epocă vă doriţi pentru *Age of Empires 3*?



Aţi cumpăra un mission-CD, dacă ar exista?



Care campanie v-aţi dori-o pe un mission-CD?



Ce tehnici aţi dori pentru urmaşul lui *Age of Empires 2*?

Anstoss 3

În Anstoss 3 puteţi sta pe banca de rezerve şi cumpăra noi staruri.

Number one al charturilor de vânzări în Germania a produs furori graţie nu numai cursului excelent al jocului, ci şi greşelilor de programare. În forumul online al producătorului se înghesuie o mulţime de reclamaţii, iar necesitatea unui alt patch a devenit evidentă. Am dori să aflăm părerea dvs. despre acestea, dacă aţi fost încântaţi de design faţă de Anstoss 2, ce fel de îmbunătăţiri ar trebui aduse şi ce vă încântă mai mult. Chestionarul poate fi găsit pe site-ul nostru www.pcgames.de.
Ca întotdeauna, câştigătorul va fi desemnat prin tragere la sorţi şi va primi pachete cu jocuri de top actuale.



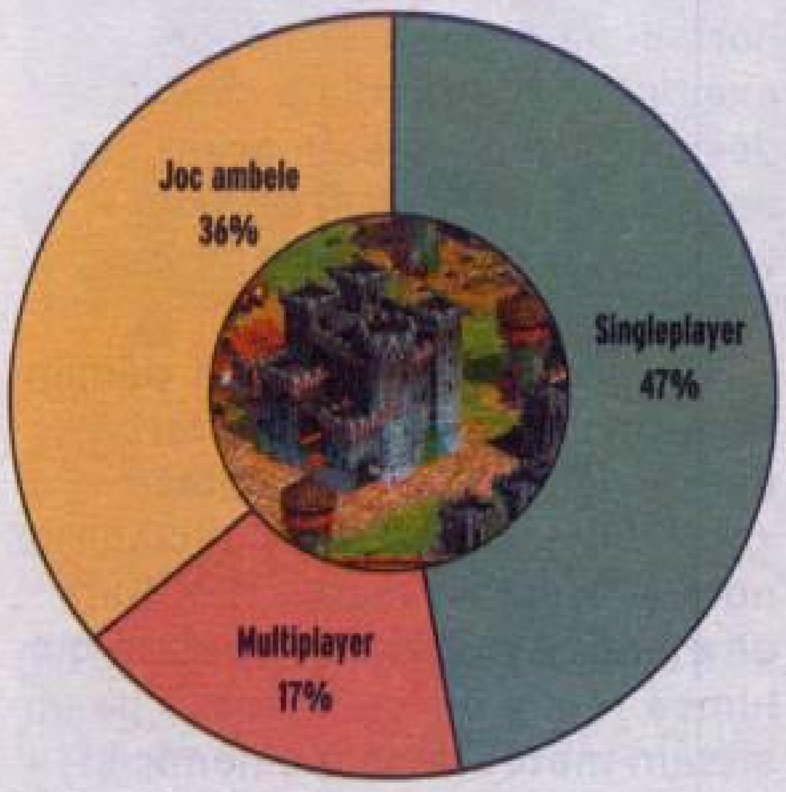
toate că campaniile au obţinut aprecieri diferite: Jeanne D'Arc a încântat cam o treime dintre cititori, Saladin a atras mai puţini strategi în joc decât William Wallace, care a fost recrutat doar pentru campaniile de antrenament. Opiniile sunt împărţite şi la alegerea unităţilor: cavalerii sunt atuul, tacticienii inteligenţi folosesc şi arcaşi, catapultele sunt şi ele foarte îndrăgite, însă cele mai iubite sunt navele de război. Editorul este şi el foarte utilizat, căci mai mult de jumătate dintre chestionaţi şi-au creat până acum mai multe misiuni proprii.

La fel de mult folosite sunt opţiunile jocului în reţea: peste 40% dintre fani au intrat în luptă contra unor adversari în carne şi oase şi consideră experienţa ca fiind la fel de atractivă ca misiunile de campanie, cele de regicid şi partidele libere din modul single player. În orice caz, doar o cincime dintre jucători se consideră ca făcând parte din casta profesioniştilor, în timp ce cam jumătate preferă gradul normal de dificultate. Această mare grupă a jucătorilor de *Age of Empires 2* nu îşi consumă tot timpul liber cu planificarea marilor bătălii, ci doar câteva ore pe săptămână pentru lupte şi

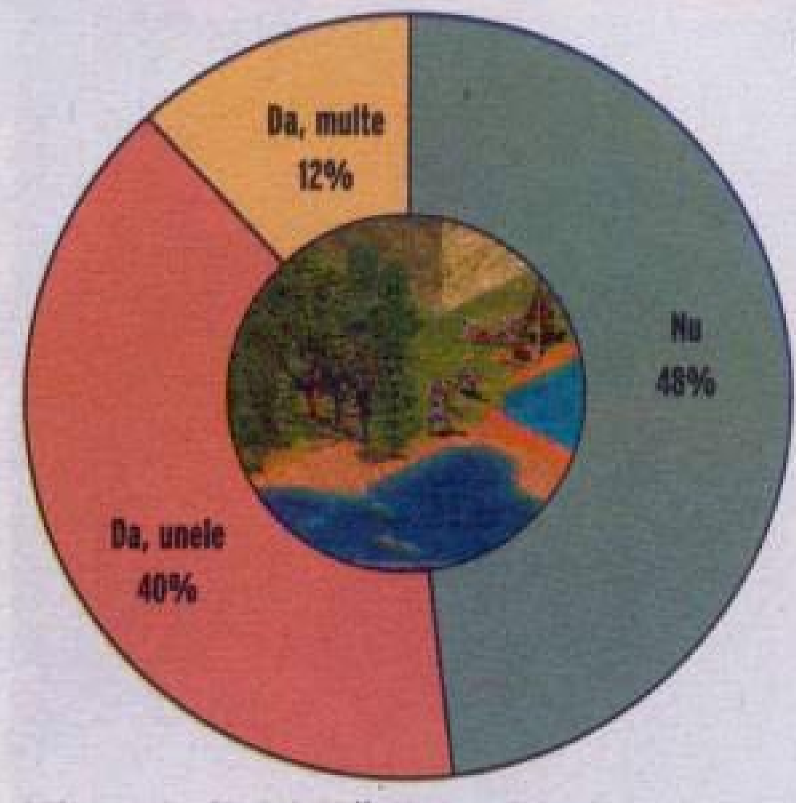
Satisfacţie pentru câteva secole

PLIN DE INOVAŢII O mare parte a fanilor Age of Empires 2 joacă online şi îşi construiesc singuri hărţile.

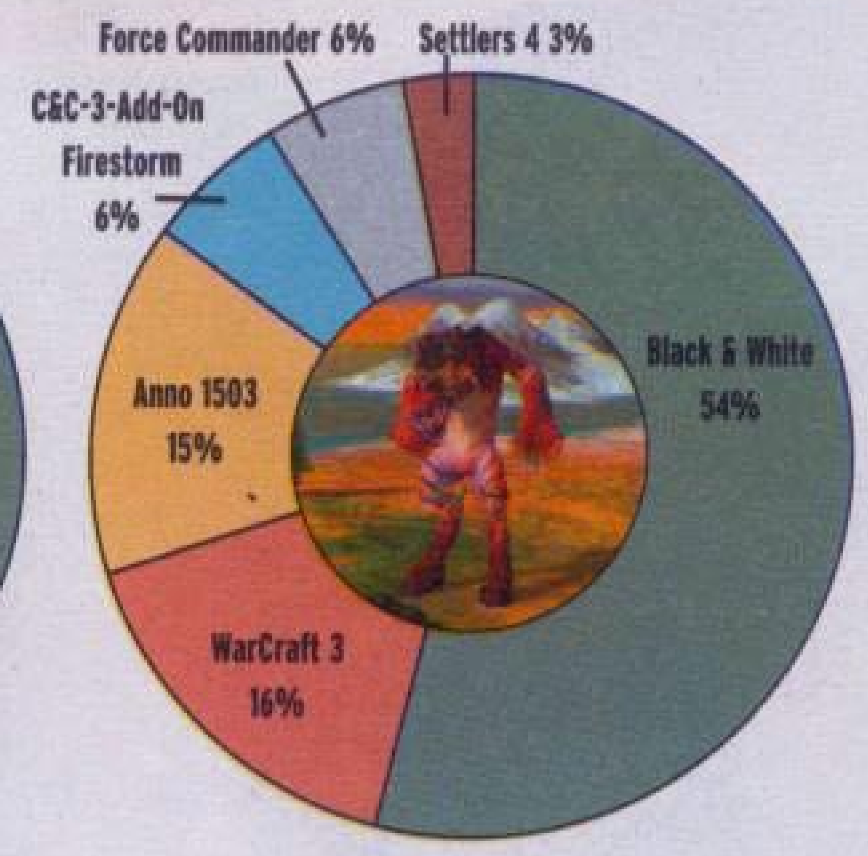
Satisfacţie totală şi în reţea: aproape jumătate din cititori au angajat deja în reţea berbecii contra porţilor castelelor.



Preferaţi modul single player sau pe cel multiplayer?



Aţi construit deja hărţi de misiuni cu ajutorul editorului?



Ce joc RTS aşteptaţi cel mai mult să apară?

construirea aşezărilor.

Mulţi strategi doresc să acorde o parte a timpului şi altor jocuri, cum ar fi *Homeworld*, *Earth 2150* sau *Pharaoh*, care oricum se află mai puţin în graţiile lor decât clasicii *StarCraft*, *Command&Conquer 2* şi, desigur, *Age of Empires*. Ca în cazul acestor titluri legendare de strategie în timp real, şi aici există o mare şi aglomerată scenă, ai cărei membri sunt organizaţi în clanuri, plănuiesc lupte online şi aşteaptă cu nerăbdare addon-ul anunţatului *Conqueror*. Acest titlu va apărea în vară şi conţine, pe lângă multe alte unităţi, şi cinci popoare noi. Nu este sigur încă câte campanii noi va conţine CD-ul suplimentar. Citorii s-ar simţi răsfăţaţi să poată juca noi scenarii cu francii, sub conducerea lui Carol cel Mare, dar foarte aşteptaţi sunt şi vikingii şi legendarul erou spaniol El Cid.

Chestionarul a dezvăluit clar că nici un fan nu ar lăsa să-i scape vreun CD cu noi misiuni. Şi mai mari sunt aşteptările pentru cea de-a treia parte. Cu toate că este improbabil că Ensemble Studios va renunţa la tehnologia 3D, jucătorii ar juca cu plăcere acest joc în grafică 2D şi în anul 2002, cu condiţia ca principiul de joc să fie acelaşi şi să se dezvolte la fel ca la primele două părţi.

După Antichitate şi Evul Mediu, ar trebui să urmeze în mod logic Epoca Modernă, la care jucătorii aşteaptă cel mai mult luptele din perioada colonială. Această nevoie va fi îndeplinită mult mai repede de *Anno 1503*, căci designerul Bruce Shelley ne-a dezvăluit în interviul acordat PC Games că nu se va lăsa nici într-un caz presat de timp.

Fanii vor trebui însă să se consoleze: dacă şi mission-CD-ul va fi la fel de genial ca şi cel mai bun titlu RTS al anului trecut, atunci îi aşteaptă încă multe nopţi nedormite în faţa calculatorului.

Peter Kusenberg
t.a. Corneliu Dan



■ CAROSERII MEDIEVALE
Vor stinge oare în partea a treia conchistadorii şi muşchetarii setea de sânge a jucătorilor?



SPORT ALPIN Munţii pot fi folosiţi de locuitorii satului ca tobogan pentru a-şi întări moralul şi credinţa. Însă nu ar trebui să cadă în mare, căci veţi mai avea nevoie de forţa lor de muncă.

Însufleţind o lume întreagă

Tehnica de la Black & White este aproape terminată, aşa că designerii au acum timp să trezească lumea jocului la viaţă, umplându-o cu evenimente, sarcini şi istorii personale. În următoarele ediţii, James Each, ex-designerul de la Syndicate şi Theme Hospital, vă va relata despre munca sa în Grădina Eden.



PAZNICUL SINGURATIC Noaptea, poporul se retrage în colibe şi aşteaptă apariţia dimineţii. Doar acest urs polar mai păzeşte satul.

Eden, lumea în care se joacă *Black & White*, este cea mai complexă natură pe care am văzut-o vreodată într-un joc pe calculator. Acum doi ani ne-am decis să facem imposibilul posibil. Am vrut o lume autentică, extraordinar de detaliată, un sprijin online perfect şi chiar şi un sistem meteorologic, care să încarce din Internet cele mai actuale date. Voiam zăpadă pe acoperişuri, inundaţii şi un soare strălucitor. Acum le avem pe toate. Ce am putea face exact cu ele, pentru a obţine un joc extrem de distractiv, nu ştie însă nimeni deocamdată. Avem multe idei, dar modul în care vom folosi posibilităţile engine-ului jocului ne este încă destul de neclar.

Eden este o lume reală, în care se poate face zoom de sus din nori, după dorinţă. Dacă, de exemplu, ne uităm la o casă, descoperim un vas. În acest vas se află un măr, iar în măr un vierme care devorează fericit miezul mărului.

La început, am acoperit pământul cu un strat subţire de iarbă unitonală. Au fost dezvoltate zoom-ul şi navigaţia, apoi clădirile, norii şi efectele meteo. Cu toate că efectele nu au fost copiate din lumea reală, ele se bazează pe un sistem meteorologic dinamic şi arată foarte realist şi spectaculos. Norii se unesc, întunecă pământul sau provoacă ploaia. Sau răsare soarele şi uscă pământul. Vremea nu este doar o caracteristică optică, ci are o influenţă covârşitoare asupra jocului. De exemplu, personajele jocului obosesc mai repede când dogoreşte soarele. Dacă plouă, ei se vor adăposti în case.

Jocul arăta foarte realist, mai rămânea să fie perceput astfel. Acest lucru a fost mai greu de realizat decât am presupus noi la început, lumea reală fiind foarte greu de simulat. Dar nu este imposibil: am reuşit să creăm impresia unei fizici cât se poate de reale. Mişcarea sau coliziunea obiectelor are loc după anumite legi ale fizicii. Fiecare acţiune provoacă o reacţiune, fiecare element - piatră, copac sau un personaj - se comportă în consecinţă. Ispita de a arunca aceste obiecte împrejur este foarte mare.

După câteva ore am găsit un domeniu de aplicaţie niţel inutil pentru aceste caracterististici: am adunat oamenii pe vârful muntelui. Tocmai plouase, terenul era cam alunecos şi ei voiau să se reîntoarcă în sat. Numai că în loc să coboare normal, au început toţi să alunece (foarte corect, din punct de vedere mecanic) şi s-au lovit de pietrele din drum, făcându-şi o mulţime de vânătăi. Cei care au supravieţuit le-au povestit concetăţenilor lor despre jucătorul cel puternic şi care merită luat în serios, aflat de partea cealaltă a monitorului...

Steve Jackson
t.a. Corneliu Dan

Drumul spre nemurire

Cei care au citit măcar un articol despre Black&White, îi cunosc deja principiul de bază: jucătorul preia rolul unui zeu cu o putere potenţială nelimitată, care este alimentată de credinţa poporului. Cu cât este mai mare numărul credincioşilor, cu atât e mai mare puterea zeului.



FETE-FETE Feţele ţăranilor trebuie individualizate. Până când fiecare faţă nu e creată şi digitalizată, indivizii se plimbă fără chip.

Din acest motiv, satele şi mai ales ţăranii sunt elemente foarte importante ale jocului. Deoarece "micuţii oameni", cum le spunem noi, sunt aşa de importanţi, este necesar ca viaţa la ţară să arate cât mai autentic posibil. Peter Molyneux a declarat că programarea vieţii locuitorilor satelor e treabă de şef. Ultimii ani ai săi i-a dedicat problemelor ţăranilor. Dacă jucătorul este un zeu, atunci are nevoie de un popor pe care să merite să-l conducă. Deşi fiecare s-a arătat foarte convins de grafica jocului, pentru Peter Molyneux a fost tot mai clar că proiectul ar putea fi stricat de nişte personaje care s-ar plimba fără nici un scop prin zonă. Cu cât comportamentul poporului e mai inteligent şi mai individualizat, cu atât jucătorul va fi mai mulţumit să-l conducă. Ideea lui Peter Molyneux a fost să i se atribuie fiecărui caracter o personalitate proprie, care constă în zeci de dorinţe şi necesităţi. De exemplu, fiecare personaj are nevoia de a mânca. Suplimentar, el vrea să strângă lemne de foc, să se joace, să se odihnească, să se apere, să ridice case, să aibă copii, să se căsătorească şi să-i facă un cadou zeului său. Peter ne-a explicat mai amănunţit ideea sa: "Fiecare locuitor al satului are aceleaşi dorinţe. Dar la fiecare dintre ei, acestea se manifestă diferit, capătă forma unor caractere diferite. Dacă se naşte un copil, acesta va moşteni trăsăturile genetice ale părinţilor săi şi astfel iau naştere caracteristicile familiale, cum ar fi lenea, puterea fizică sau talentul la agricultură". Aceste funcţii ale jocului duc la atitudini filozofice interesante. Astfel, satului nu-i pasă de rău sau bine. Oamenii nu sunt conduşi de morală, ci de necesităţi. Fericirea nu este rezultatul bunătăţii, ci al îndeplinirii necesităţilor lor. Un personaj este fericit atunci când are tot ceea ce-i trebuie. Cu cât are mai multe dorinţe neîmplinite, cu atât devine mai nefericit. Un locuitor nefericit îşi va pierde încrederea în zeul său. Motivaţia este logică: dacă nu poate să se îngrijească de necesităţile de bază ale poporului său, acesta nu poate fi zeu.

În plus faţă de aceste caracteristici individuale, fiecare locuitor îşi are propriul nume, propria fizionomie. Deoarece vor fi nenumăraţi locuitori, ne-am permis să ne tămâiem puţin: fiecare colaborator şi beta-tester de la Lionhead a fost integrat în joc cu numele şi portretul său digitalizat. Acest lucru i-a dat ideea lui Jamie Durant de a oferi publicităţii câţiva locuitori ai satului. Împreună cu bursa QXL, au organizat licitaţia feţelor multor locuitori ai satelor. "Ne gândeam că vom obţine cel mult 50 lire pe faţă, dar chiar de la început am primit pentru prima fizionomie 450 lire sterline. Următoarele două au obţinut acelaşi preţ, iar cea de-a patra faţă a primit mai mult de 1.000 de lire! Un fan al jocului a investit această sumă pentru ca portretul său să fie asemănător cu al unui conducător egiptean. Chiar şi Peter a fost şocat: "Cred că e o încercare de a deveni nemuritor".

Steve Jackson
t.a. Corneliu Dan



VIN BANII Cu toate că au foarte puţini participanţi, RAsluff a oferit 1.059 lire sterline.

Vizionarul

La o adică, omul pare destul de inocent. Dar nu vă lăsaţi păcăliţi: în spatele apariţiei nespectaculoase a lui Warren Spector se ascunde un om care a creat prin System Shock, Ultima Underworld şi, mai nou, Deus Ex câteva dintre cele mai inovative şi mai neliniştitoare jocuri ale tuturor timpurilor.



Warren Spector este un adevărat veteran al scenei jocurilor. De 17 ani, el se ocupă cu designul unor lumi fantastice, cu prelucrarea unor sisteme complexe de reguli şi cu crearea de eroi şi personaje negative. Shodan, super-inteligentul şi super-răul personaj din System Shock, este creaţia sa. El a proiectat uriaşul şi pustiul univers din Ultima Underworld. Şi tot el a contribuit hotărâtor la crearea unui mic maestru al hoţilor de buzunare, ale cărui aventuri din Dark Project nu numai că au obţinut punctajele maxime ale PC Games, dar pot fi considerate de pe acum ca fiind o capodoperă a inovaţiei.

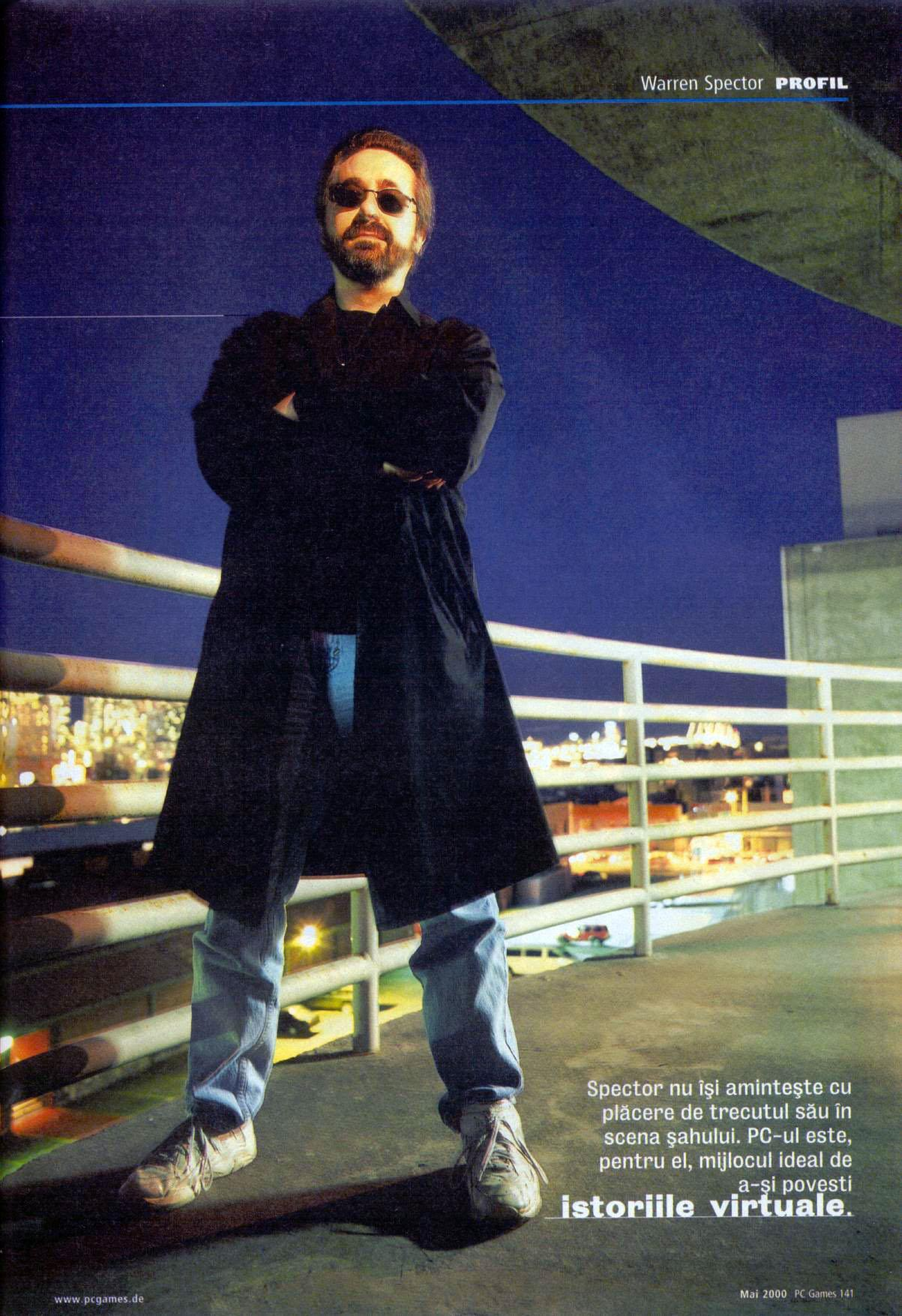
Începutul carierei sale a fost foarte modest. Primul său job ca programator de jocuri era prost plătit, dar a trebuit să-l accepte imediat după terminarea studiilor sale de ştiinţe mass-media, deoarece altfel n-ar fi putut să-şi plătească chiria. La Steve Jacksons Games, aceasta era denumirea firmei, a creat o serie de jocuri de şah, table, dame şi de reguli pentru jocuri de roluri, care la acea dată existau încă sub forma lor originală (adică hârtie, creion, un conducător de joc şi cărţi pline de tabele şi reguli pentru sistemele de luptă).

Anul 1987 a înscris cel mai mare salt în cariera sa. Spector a trecut la TSR, firma care pe atunci a creat Dungeon&Dragons, un joc de referinţă în domeniu. Aici a lucrat doi ani la versiunea avansată a jocului, Advanced Dungeon&Dragons, denumit pe scurt AD&D, care mai serveşte şi astăzi ca model pentru o serie de hituri PC, precum Baldur's Gate. Tot în această perioadă a apărut primul şi până acum ultimul roman al său, The Hollow Earth Affair, o lucrare "penibil de modestă", după spusele sale. Doi ani mai târziu, după ce a înţeles tot mai clar că jocurile de table au atins de mult punctul lor culminant şi nu mai sunt de actualitate, s-a reorientaat şi şi-a început munca la Origin. Aici a fost repartizat direct la proiectul lui Richard Garriott, Ultima VI. Succesele s-au derulat unul după altul: colaborarea cu Chris Roberts la Wing Commander, după aceea Ultima

Nume: Warren Spector
Vârsta: 38 ani
Profesie: designer de jocuri
Studii: Master of Arts în ştiinţe mass-media
Cel mai mare succes: Ultima Underworld, System Shock
Hobby-uri: baschetul, lectura
Firma: Ion Storm
Distribuţie: Eidos

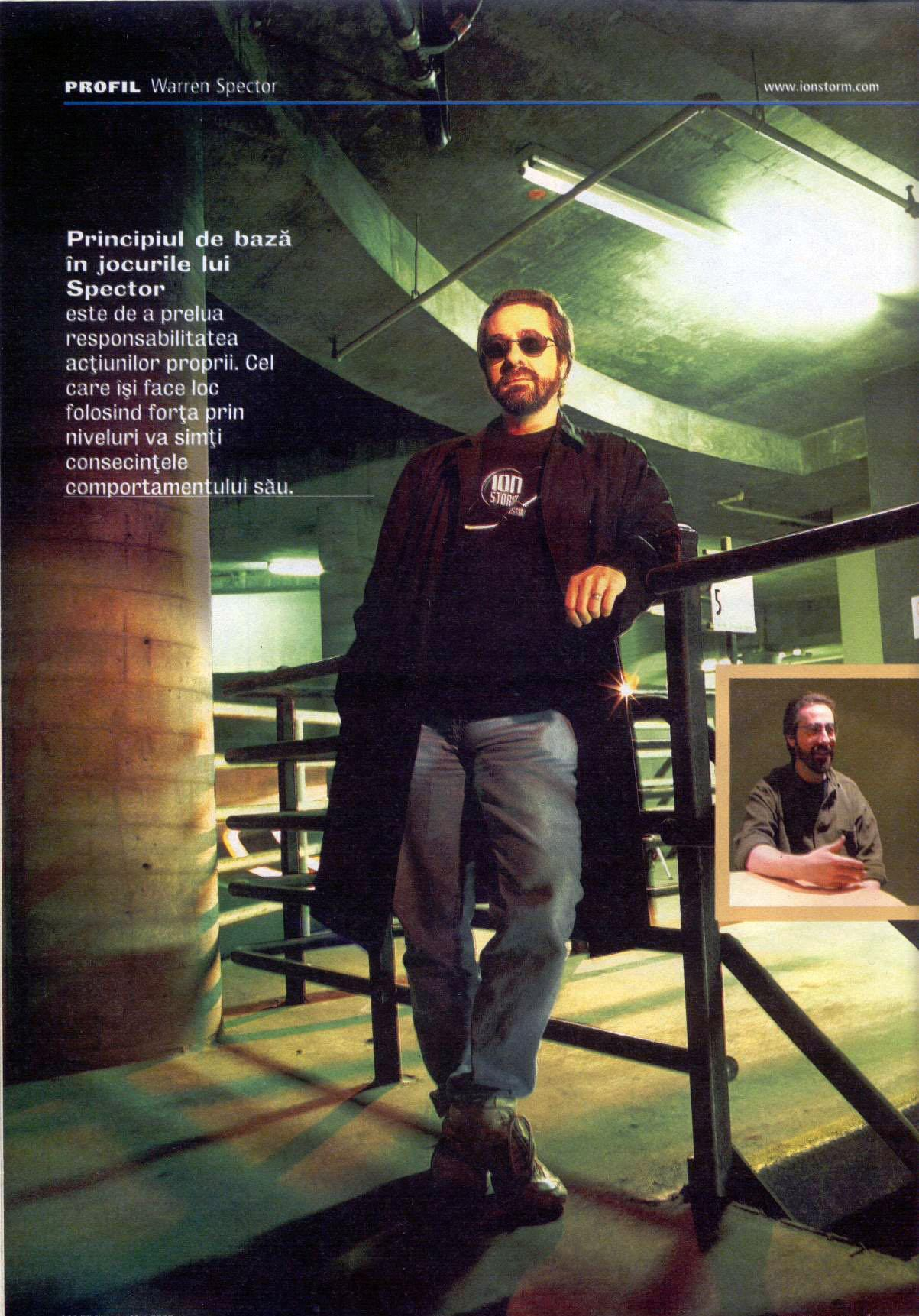


O FAMILIE NUMEROASĂ Warren Spector (al treilea din stânga jos), înconjurat de oamenii cu care îşi petrece actualmente cea mai mare parte a timpului - echipa de programatori de la Deus Ex.



Spector nu îşi aminteşte cu plăcere de trecutul său în scena şahului. PC-ul este, pentru el, mijlocul ideal de a-şi povesti **istoriile virtuale.**

Principiul de bază în jocurile lui Spector
este de a prelua responsabilitatea acţiunilor proprii. Cel care îşi face loc folosind forţa prin niveluri va simţi consecinţele comportamentului său.



Spector despre Deus Ex

Omul care a creat System Shock ne povesteşte despre cel mai nou proiect al său, despre teorii fictive ale conspiraţiei şi despre paranoia resimţită pe durata conceperii operei sale.

Cum ai categorisi Deus Ex?
Am făcut din *Deus Ex* în mod conştient un joc care poate fi clasat foarte greu într-o anume categorie. Ideea constă în preluarea şi îmbinarea celor mai bune elemente din genurile RPG, adventure şi action într-un singur produs. Jucătorul trebuie să vadă apoi cum să se descurce singur în viaţă. În loc să-l obligăm să urmeze planul designerului, îi oferim mai multe posibilităţi de a se descurca într-o situaţie dată.

Au existat probleme în acest context la echilibrarea AI-ului?
În mod clar, AI-ul este cel mai important element al lui *Deus Ex*. Faptul că toate personajele reacţionează independent unele de celelalte face ca acţiunea să pară mai credibilă. A trebuit să facem totul mai pe îndelete. La început, de exemplu, armele adversarului erau pur şi simplu mult prea bune. Practic, erai mort dacă dădeai colţul.

Aveţi o mulţime de scene în joc. Iniţial, plănuiaţi să introduceţi şi Casa Albă.
Nu pot să dau detalii în această privinţă, însă am fost rugaţi insistent să scoatem Casa Albă din joc. La propriu, povestea e cam neverosimilă, căci de atunci ne tot întrebăm cum de au putut afla cei răspunzători de planurile noastre.

Dar nu crezi cu adevărat în toate teoriile conspiraţiei care apar în joc?
Teoriile conspiraţiei mondiale mi se par extraordinare, dar nu cred o iotă din ele. Sunt fascinat mai degrabă de procesul de apariţie a unor astfel de istorii, în fiecare teorie existând de altfel un sâmbure de adevăr, despre care se zice: "E clar, doar ştie oricine". Oamenii care stau în spatele acestor poveşti fac din ele story-uri absurde. Mi se pare cam limitant.

Ai o teorie a conspiraţiei preferată?
Aceea cu aeroportul din Denver mi se pare foarte cool. Sub clădirea principală se află nişte magazii care au fost construite pe vremea lui George Bush şi în care se strâng toţi copiii care dispar anual. Sunt ţinuţi acolo ca sursă de hrană pentru extratereştri. Deci un templu fast-food pentru aliens, sub aeroportul din Denver. Cool.





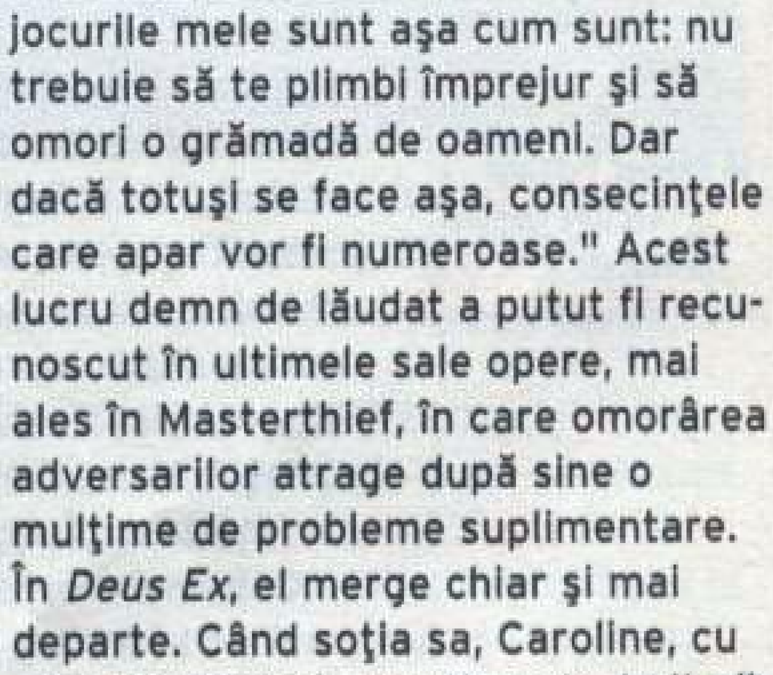


Underworld, Ultima VII, System Shock, Dark Project, iar acum *Deus Ex*.

Când vine vorba despre actualul său proiect, Spector nu mai vorbeşte ca despre un simplu joc, ci ca despre story-ul virtual, şi ne explică foarte clar de ce anume depinde succesul unui adevărat thriller despre teorii ale conspiraţiei. Titlul *Deus Ex* vine ca o persiflare a termenului apărut din lumea teatrului *Deus Ex* Machina, care însemna acţiunea teatrală de salvare a unui erou dintr-o situaţie critică prin apariţia unui zeu ieşit dintr-o maşinărie asemănătoare unei macarale. Aceasta era cea mai simplă soluţie pe care şi-o putea imagina un autor de piese de teatru, care rezolva problema tehnică a povestirii în care eroul dispărea din piesă. Din contra, pentru Spector, acest lucru este expresia unei lovituri ironice date lipsei de imaginaţie a multor story-uri din action-adventures. După părerea sa, apariţia unor urzeli ale acţiunii mai complexe este extrem de necesară, dacă se doreşte atragerea mai multor oameni la jocurile PC. De-abia atunci când programatorii vor combina cu succes cei doi factori esenţiali, "control cât mai simplu" şi "story-ul cât mai complex şi mai atractiv", hobby-ul jocurilor PC va avea o şansă să înrobească un segment larg al pieţei. De-abia atunci jocurile PC vor deveni la fel de atractive ca lectura unei cărţi sau mersul la cinematograf şi tot atunci vor fi eliminate discuţiile referitoare la violenţa din jocurile PC şi efectul lor asupra societăţii, în faţa căreia Sprector se dovedeşte a fi destul de sceptic:

"Părinţii au dat întotdeauna vina pe alţii că nu au controlul asupra copiilor. La început au fost filmele, apoi benzile desenate, apoi automatele de jocuri, apoi rock 'n' roll-ul. Iar acum sunt jocurile PC. Acesta este unul dintre motivele pentru care jocurile mele sunt aşa cum sunt: nu trebuie să te plimbi împrejur şi să omori o grămadă de oameni. Dar dacă totuşi se face aşa, consecinţele care apar vor fi numeroase." Acest lucru demn de lăudat a putut fi recunoscut în ultimele sale opere, mai ales în Masterthief, în care omorârea adversarilor atrage după sine o mulţime de probleme suplimentare. În *Deus Ex*, el merge chiar şi mai departe. Când soţia sa, Caroline, cu care locuieşte în Austin, a trebuit să împuşte un câine pentru a se apăra, ea a avut o recţie de repulsie, iar el una de bucurie: „nu a mai vrut să joace jocul niciodată şi simţea o repulsie totală. Aceasta era exact reacţia pe care o intenţionam: nu ar trebui niciodată ca apăsatul pe trăgaci să fie soluţia cea mai simplă. Acest lucru este valabil şi pentru jocurile PC".

Andreas Sauerland
t.a. Corneliu Dan



SURSA DE INSPIRAŢIE Naşii noului proiect Deus Ex au fost seriale TV de tipul Dosarele X.

Fabrica de zvonuri

LA CeBIT se etalează la standuri cardurile video ale anului în curs. De această dată, produsele reale au cam lipsit. Zvonuri în schimb existau cu duiumul.



■ PĂPUŞA VOODOO Lara Croft a avut o apariţie foarte atractivă la standul 3dfx, însă nu a prezentat noile generaţii Voodoo.

GLOSAR

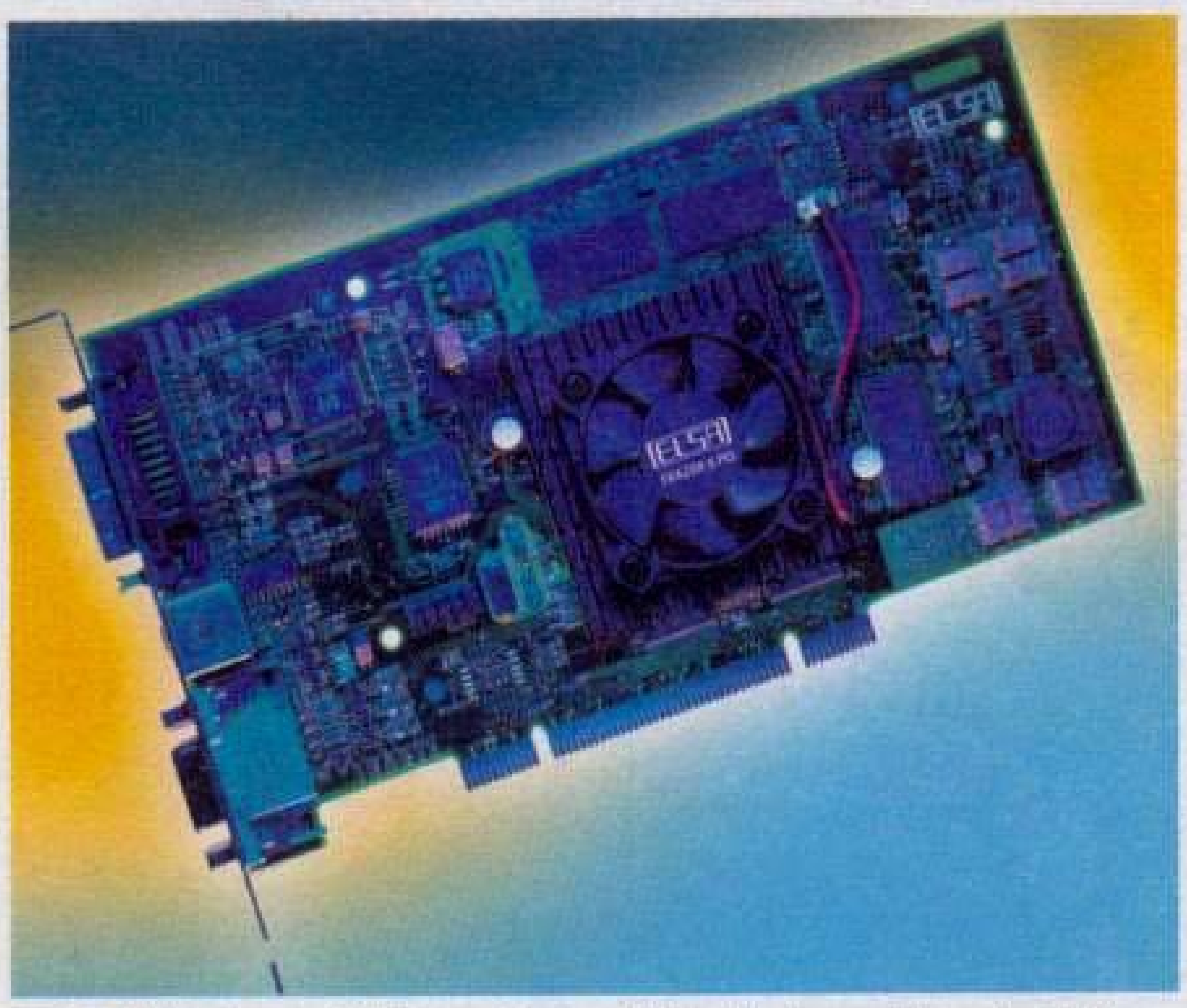
- **Anti Aliasing** Rotunjirea canturilor din pixeli.
- **Fill rate** Măsură pentru viteza de desenare a unui card video
- **Hardware T&L** Calcule geometrice efectuate de chipul grafic.
- **Render Pipeline** Arhitectura chipului de trasare a datelor de imagini.

Văzând lista de participanţi, am bănuit că voi avea ce vedea la CeBIT. Nvidia, Matrox, Ati, VideoLogic, S3, 3dfx, Elsa, Asus, Creative, Guillemot - toţi erau prezenţi. Dar noutăţile nu putea fi admirate direct la stand, ci în spatele uşilor închise. Cei care au plecat în pelerinaj să admire ultrarapidele acceleratoare 3D, a fost readus pe pământ cu rapiditate. Nici măcar unul din exponenţi nu a arătat public noile mărfuri, nici măcar 3dfx nu a prezentat colecţia de Voodoo4-5. În schimb, existau o mulţime de reprezentaţii secrete, şedinţe conspirative şi mai ales zvonuri. V-am făcut curioşi? Atunci hai să ridicăm cortina din faţa frontului grafic.

Cele mai mari surprize tangibile au venit de la 3dfx şi Ati. În timp ce maestrul Voodoo îşi arăta calităţile anti-aliasing, Ati scotea din pălăria de magician noi specificaţii pentru ultima generaţie de Rage. Tocmai din această cauză am acordat în continuare câte o pagină fiecărei teme. Unul din cele mai hot story-uri a fost urmaşul lui GeForce 256 de la Nvidia. Numele de cod NV15 al acestei bucăţi de siliciu îl face pe 3dfx să transpire abundent. După ce pe Internet au apărut acum două luni primele informaţii, la CeBIT se şopteau la ureche celelalte calităţi ale chip-ului. Abia după ce agitaţia târgului s-a mai stins puţin, au început să se cristalizeze câteva valori orientative ale lui NV15 şi surorii sale mai mici, NV11 (vezi tabelul). Creative va juca un rol hotărâtor, după cum s-a anunţat la o conferinţă de presă a producătorilor de jocuri de la San Jose. Cardul NV15 va avea 32 MB DDR RAM, care, mulţumită tehnicii îmbunătăţite, va rula ceva mai rapid decât un Annihilator Pro. Chip-ul a fost realizat cu tehnologia de 0.18 microni (GeForce: 0,22), astfel că Nvidia are mai mult loc pentru a scădea temperatura chip-ului sau pentru a-i adăuga noi tranzistori. Impresionantă este, în orice caz, arhitectura procesorului.

La fel ca GeForce, NV15 foloseşte şi ea multe pipeline-uri paralele, la care punctele de imagine vor putea fi peticite cu două texturi în loc de una, cum era la predecesor. De acest lucru vor profita jocurile cu cerinţe de texturi foarte mari, dar jocurile mai vechi nu vor fi influenţate deloc. Nvidia îşi asigură astfel viitorul. După Creative, placa lor cu NV15 va realiza transpunerea imaginii pe TV printr-o cartelă suplimentară. Lucrările vor începe deja din luna mai, cu toate că prognoza ne pare de un optimism exagerat.

În timp ce producătorii sunt ocupaţi din plin cu pregătirile pentru



PCI-POWER Erazor X PCI produce satisfacţie şi pe sistemele fără port AGP. Cartela apare pe piaţă din aprilie.



DECIZIE DE UPGRADE Cu al său TNT2 Vanta, Creative vine în ajutorul tuturor celor ce depind de plăcile PCI.

NV15, alte firme precum Asus, Dell sau MSI au venit cu acceleratoare mai obişnuite cu chipset GeForce şi cu 64 MB RAM. Asus şi MSI vinde plăcile şi muritorilor de rând, pe când la Dell ar trebui să investiţi într-un sistem de marcă complet, precum Dimension XPS. Asus ne-a demonstrat câteva delicatese grafice în camera din spate. V6600 Pro cu chipset GeForce va apărea pe curând pe piaţă cu 64 MB SDRAM. Chiar şi V6800 care a fost propusă pentru excelenţă va apărea cu 64 MB; în comparaţie cu V6600, aici este vorba de memorie Double Data Rate (DDR). Primele teste din Internet arată că versiunea 64 va accelera jocurile în cealaltă dimensiune, cea a rezoluţiilor de peste 1024x768 pe 32 biţi. O astfel de tapiţerie de memorie evită necesitatea de a analiza slotul AGP pentru a face comparaţii (oricum este prea încet). Preţurile acestor monştri GeForce vor fi pe la 650 DM (SDRAM) şi 800 DM (DDR-RAM).

Nvidia face un mare pas înainte cu al său NV15, pentru a satisface cerinţele viitorilor jucători.

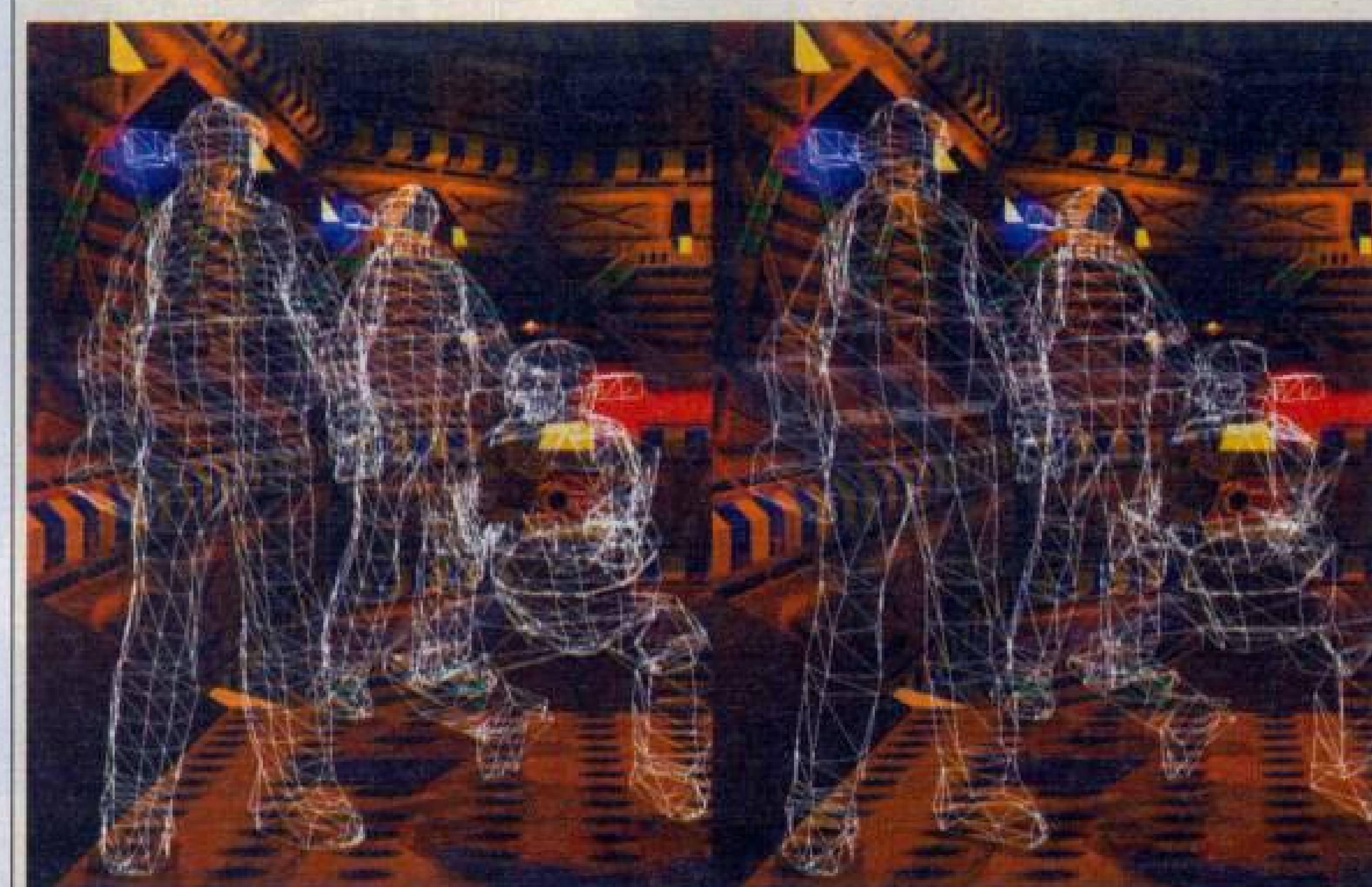
Ar fi exagerat să vorbim despre o modă. Dar mulţi dintre producători sunt hotărâţi să nu-i cedeze lui 3dfx fără luptă piaţa acceleratoarelor PCI. Acest lucru i-ar interesa pe nenumăraţii jucători care au cumpărat un PC cu chipset grafic integrat sau pe cei care încă mai pose plăci de bază fără AGP. Elsa începe cu Eraor X PCI din aprilie; aceasta este prima placă grafică cu chipset GeForce pentru sloturile PCI. Costurile vor fi cam de 600 DM. Pe lângă cei 32 MByte SDRAM, va avea şi un conector DVI pentru monitoare LCD. De la Erayor X AGP, preia frecvenţa de tact (120/166) şi software chipguard pentru un overclocking controlat. Un alt concurent în ringul PCI este Creative. Blasterul 3D TNT2 Vanta este bazat pe acelaşi chip de la Nvidia şi avea preţul de aproximativ 250 DM, răspunzând astfel jucătorilor cu cerinţe de nivel mai mediu. Vanta este un fel de TNT2 mai slab şi rulează la frecvenţa de 110 MHz (TNT2:125, TNT2 Pro:143, TNT2 Ultra: 159 MHz). Nu se va putea juca la fel de bine ca şi cu un adevărat TNT2 sau cu un GeForce, dar placa îşi merită banii pentru cei care doresc să facă un upgrade. Coroana de lauri a cercetării PCI o poartă bineînţeles 3dfx, care va dezvălui două dintre cele mai noi plăci Voodoo PCI (Voodoo4 4500, Voodoo5 5000).

Thilo Bayer

Despre canturi şi poligoane

Accelerare geometrică hardware sau anti-alising independent de jocuri? Aceasta ar fi diferenţa între Voodoo5 şi GeForce.

Când 3dfx va apărea pe piaţă cu noile chipuri VSA-100, discuţiile despre poligoane şi fillrate se vor aprinde din nou. Nvidia a reuşit să realizeze cu a sa GeForce 256 accelerarea calculelor geometrice pe chipul grafic (Hardware Transform&Lightning). Pionieratul va fi urmat anul acesta de mai toate firmele, numai de 3dfx nu. Maestrul Voodoo pune accent la chipul VSA-100 pe calităţi cum ar fi viteza de trasare, calitatea imaginii, anti-aliasing. Testerii şi cumpărătorii au o viaţă destul de grea, deoarece nu se pot face diferenţe între screenshot-urile cu scene din jocuri. În numărul următor al revistei vă vom oferi detalii mai exacte despre această temă.

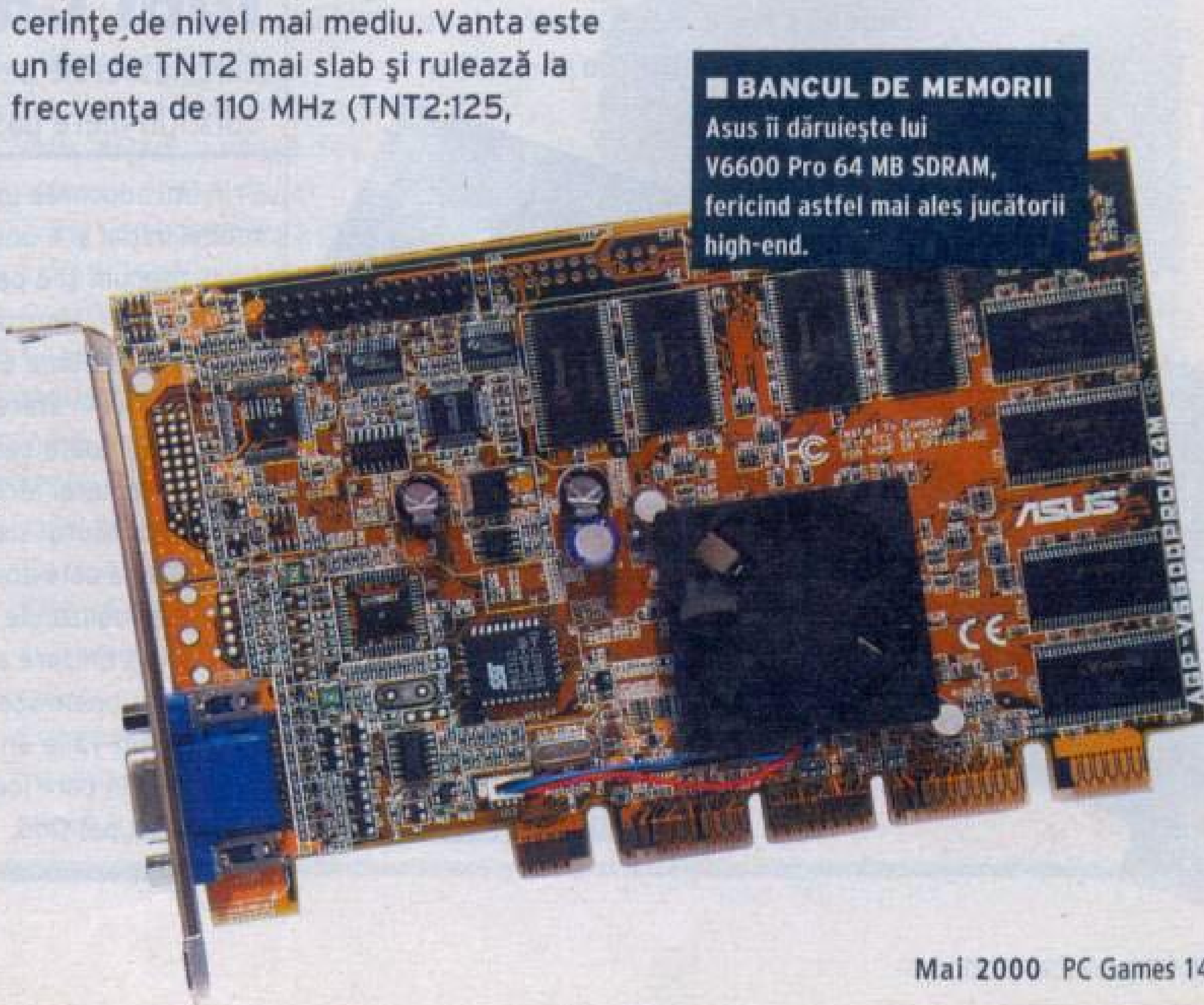


POLIGOANE DUMNEZEIEŞTI Messiah va ferici posesorii de GeForce, mulţumită engine-ului său cu multe poligoane. În modelul de mai sus se pot vedea foarte bine diferenţele.

Date tehnice

3dfx vs. Nvidia, VSA-100 vs. NV11/NV15. Care sunt adevăratele diferenţe tehnice?

Chip	VSA-100	NV11	NV15
Producător	3dfx	Nvidia	Nvidia
Tact chip	166 MHz	160 MHz	135 MHz
Pipeline (pixelxtexel)	2x1	2x1	4x2
Fillrate pixeli	333 MPixel	320 MPixel	540 MPixel
Fillrate texturi	333 MTexel	320 MTexel	1080 MTexel
Frecvenţă memorie	166 MHz	183 MHz	333 MHz (166x2)
Tip memorie	SDR DRAM	SDR DRAM	DDR DRAM
Hardware T&L	Nu	Da	Da
Scalare	Da (1-32)	Nu	Nu
Anti-aliasing	Hardware	Software	Software



■ BANCUL DE MEMORII Asus îi dăruieşte lui V6600 Pro 64 MB SDRAM, fericind astfel mai ales jucătorii high-end.

Impresionantul corn al abundenţei

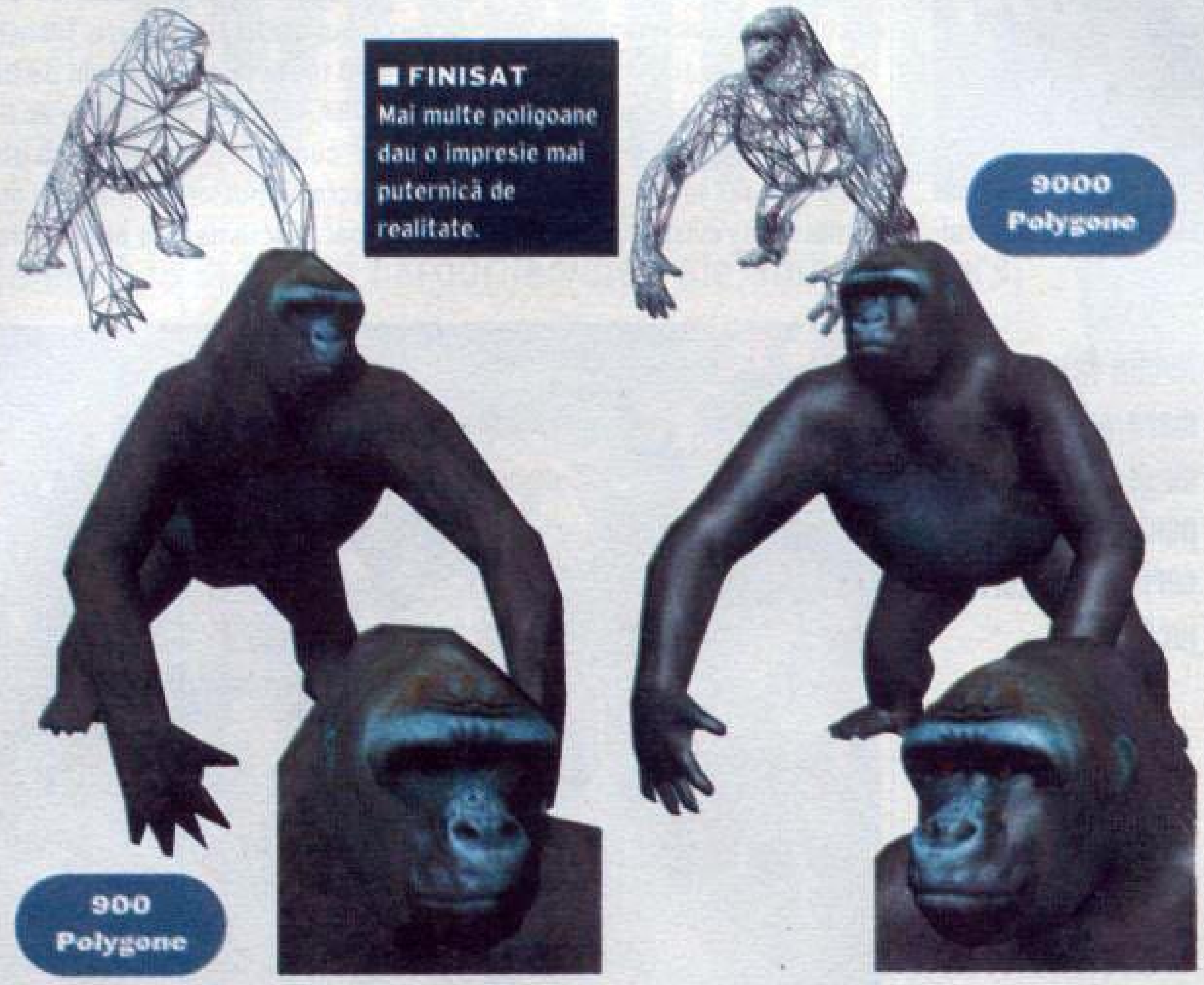
Ati doreşte să se plaseze la vârf, prezentând mai multe calităţi de accelerare 3D hardware decât concurenţa.

FACTS ■ PRODUS **Ati „Rage 6"** ■ CATEGORIE **Grafikchip** ■ PROVIDER **Ati Technologies** ■ PREŢ **Noch unbekannt** ■ TERMEN DE APARIŢIE **August 2000**

PE SCURT

Chip-ul Ati suportă bump-mapping-ul?
Ati suportă toate cele trei forme cunoscute de bump-mapping: emboss, Dot3 (la fel ca GeForce de la Nvidia) şi environment mapped (ca Matrox G400).

Va fi din nou o soluţie dual-chip, ca la Rage Fury Maxx?
În principiu, noul chip poate fi combinat similar pe o placă grafică. E încă destul de incert dacă va exista un produs corespunzător.



■ FINISAT Mai multe poligoane dau o impresie mai puternică de realitate.

Ati face parte din categoria grea a ligii accesoriilor de vârf pentru computere. Veţi afla cum doresc canadienii să-i înlăture pe obraznicul nou venit, Nvidia.

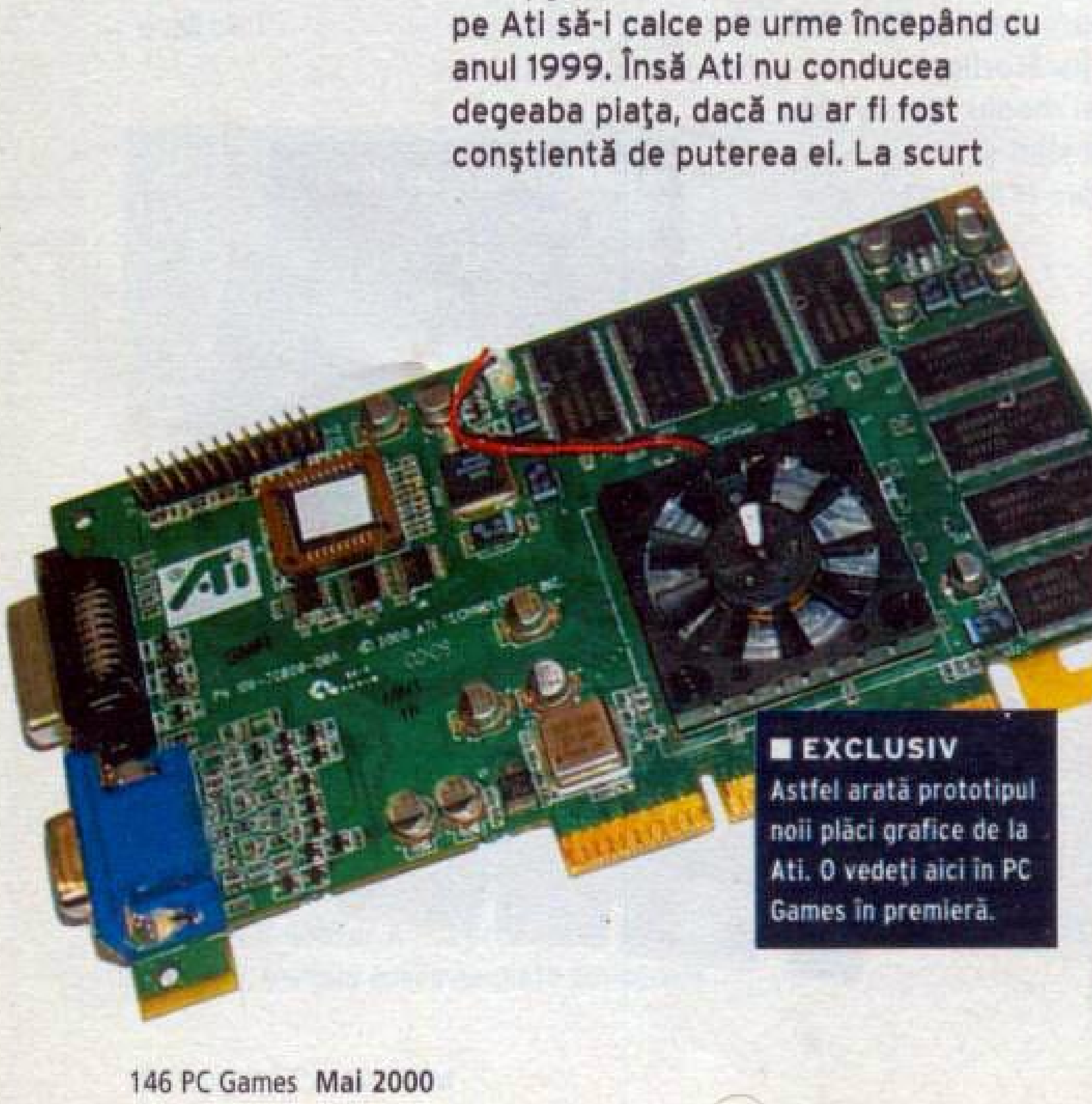
Piaţa accesoriilor de calitate de bază pentru calculatoare nu a fost niciodată atât de pretenţioasă în ce priveşte performanţele, dar dacă privim concurenţa preţurilor şi fiabilitatea produselor constatăm că a fost extrem de dură. Apariţia lui Nvidia a adus virtuţile de bază la performanţe excepţionale, fapt ce a determinat-o pe Ati să-i calce pe urme începând cu anul 1999. Însă Ati nu conducea degeaba piaţa, dacă nu ar fi fost conştientă de puterea ei. La scurt timp după ce a primit provocarea, urmaşul lui Rage 128 Pro se afla în lucru. Chip-ul cu numele de cod Rage 6 ne face o idee despre viitorul acceleraţiei 3D.

A avea performanţe asemănătoare chipului NV15 de la Nvidia pare o miză destul de temerară, însă ar avea şanse de reuşită, dacă privim puţin mai îndeaproape datele. Nucleul lui Rage 6 este un pipeline dublu, care poate genera până la trei texturi filtrate bilinear pe pixel. Cu aceasta se pot obţine la jocurile actuale doi pixeli pe tact. În funcţie de viteza de tact finală (200-400 MHz), acest lucru ar duce la un filrate de peste 400 Mpixeli/sec şi peste 1200 Mtexeli/sec.

Cel mai mult se investeşte la Rage 6 în calitatea şi realismul imaginii, care vor fi realizate de motoarele pixel tapestry în chip. Acesta este astfel primul chip 3D care accelerează toate tipurile de bump-mapping în hardware, combinând EMBM-ul cu reflexie a mediului a lui Matrox, procedeele Dot3 de la Nvidia şi celelalte modele cunoscute de emboss. Mai mult, unitatea geometrică nu va prelua doar funcţia de transform&lighkning. Îndepărtarea obiectelor 3D care nu se mai află în câmpul vizual al jucătorului (clipping) este sarcina hardware-ului. Sunt posibile şi textrizările 3D. Acestea nu sunt generate ca nişte tapete, ci ca nişte blocuri de marmură, fiecare cu altă suprafaţă, în funcţie de derularea suprafeţei vizualizate. Versiunile proprii de anti-aliasing şi exactitate a mişcării propagate de 3dfx au fost puse la dispoziţia producătorilor de jocuri.

Dar creme de la creme este însă constituit de 3D-morphing, care deja era susţinut de OpenGL şi va fi introdus în DirectX 8 (vezi caseta specială). Aceste proprietăţi, precum şi capacitatea de a aşeza texturile ca o piele veritabilă peste modele constituie sarcinile aşa-numitului charisma engine.

Armin Lenz
t.a. Corneliu Dan

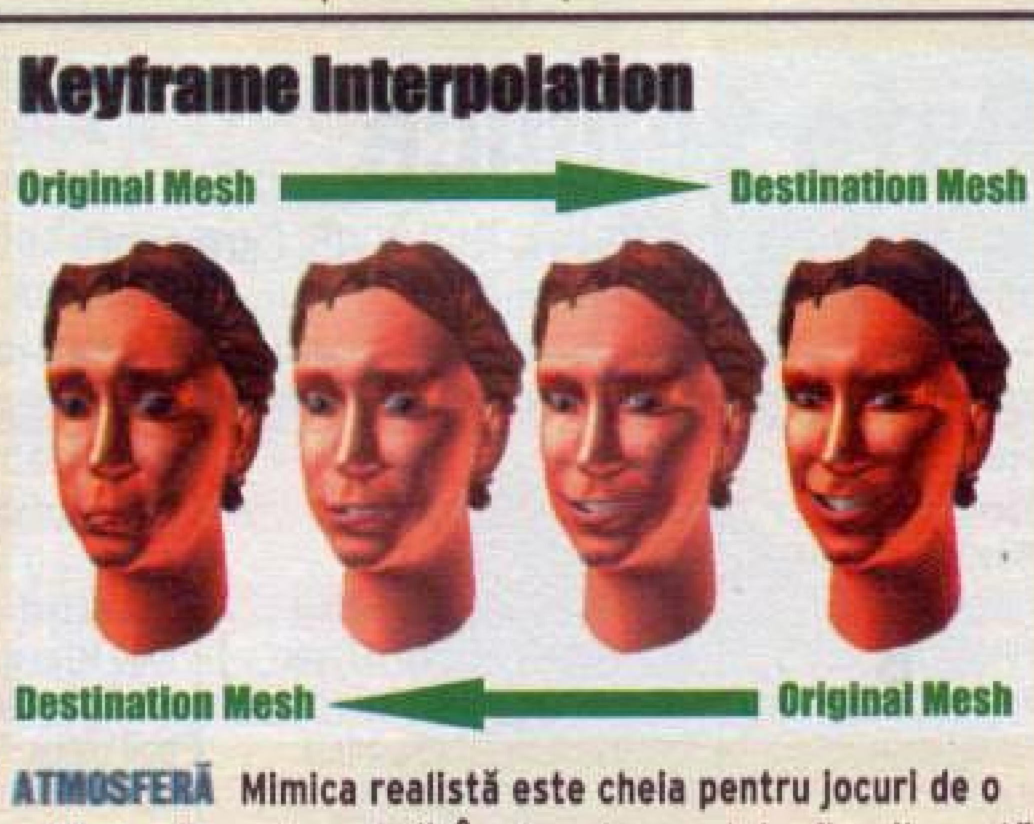


■ EXCLUSIV Astfel arată prototipul noii plăci grafice de la Ati. O vedeţi aici în PC Games în premieră.

Idei carismatice

Calculatoarele pentru jocuri ca home-cinema sunt o idee urmărită nu doar de 3dfx. Un mare pas înainte îl constituie keyframe interpolation.

Prin introducerea unui model iniţial şi a unuia final, precum şi a paşilor intermediari, charisma engine-ul lui Rage 6 ar trebui să fie în stare să controleze toate secvenţele intermediare, fără a folosi procesorul sistemului. Aceasta este condiţia pentru a realiza, de exemplu, o sincronizare a buzelor în unele scene de joc. Gândiţi-vă la un joc Star Trek în care joacă rolul principal Odo.



ATMOSFERĂ Mimica realistă este cheia pentru jocuri de o calitate cinematografică. În absenţa acesteia, figurile arată cam neconvingător.

Reîntoarcerea maestrului vrăjitor

3dfx a arătat pentru prima dată la CeBIT noile plăci Voodoo puse în practică.

FACTS ■ PRODUS **Voodoo4/Voodoo5** ■ CATEGORIE **Placă grafică** ■ PROVIDER **3dfx** ■ PREŢ **Nestabilit** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Aprile 2000**

PE SCURT

Ce se ascunde în spatele unui T-Buffer?
T-Buffer este un domeniu al memoriei în care imaginile pot fi combinate între ele. Apar astfel efecte ca exactitatea mişcării şi anti-aliasing.

Funcţionează la toate jocurile?
Anti-aliasing-ul da, restul efectelor nu. Anti-aliasing are totuşi cea mai mare însemnătate şi poate fi activat foarte simplu (oricum, doar la seria Voodoo).

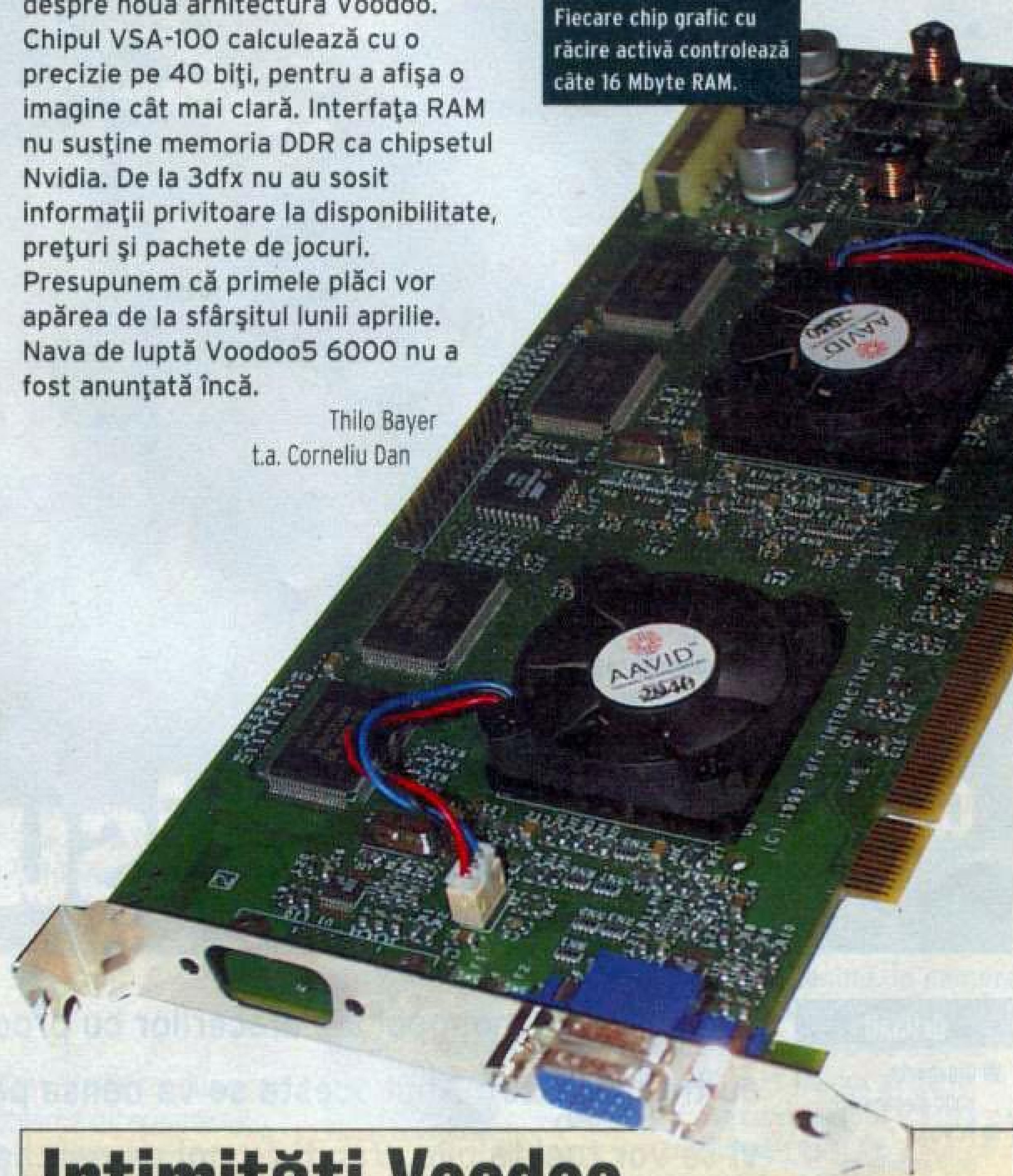
La început s-a promis că plăcile video bazate pe chipul VSA-100 se vor afla sub Pomul de Crăciun. Acum, 3dfx proclamă apariţia lor în aprilie. Am făcut un joc de probă pentru dvs.

Cei care au dorit să vadă noile produse ale seriei Voodoo4/5 puse la lucru la standurile CeBIT au fost foarte dezamăgiţi. Doar câteva motive pe pereţi sugerau noua eră 3dfx, iar modelul lui Lara Croft, Lara Weller, a atras o mulţime de vizitatori. Într-o cămăruţă mai liniştită rula totuşi un Voodoo5, la o frecvenţă de 100MHz (frecvenţa finală a fost de 166MHz), pe un sistem Macintosh şi pe un PC. Pe calculatorul Mac-G4 rula Star Wars Racer, cu full anti-aliasing (patru samples pe punct), care făcea să dispară ca prin minune supărătoarele tremurături ale pixelilor la imaginile în mişcare.

Mai interesantă din punct de vedere optic a fost comparaţia directă între V5 5000 şi un card GeForce, la un joc cunoscut bazat pe engine-ul Q3. Nici aici nu se mai vedea deloc linii pixeloase, graţie anti-aliasingului lui V5, în timp ce GeForce vrăjea pe monitor nişte imagini ceva mai colorate. În afară de aceasta, 3dfx a modificat codul programului pentru V5, astfel încât figurile se deplasau graţioase, prin efectele de motion blur. Foarte convingătoare optic a fost demonstraţia de *Rally Championship* de la Electronic Arts. În timp ce la GeForce imaginea era foarte tulbure, din cauza mulţimii de pixeli, V5 prezenta o imagine foarte liniştită a jocului, fapt datoraaat marelui avantaj al tehnologiei T-Buffer. La jocurile care depind mai mult de viteza procesorului, cum sunt *Ultima IX* şi Drakan, se poate obţine o calitate mai bună a imaginii activând anti-aliasing-ul. La devoratorii de fill-rate ca Heavy Metal F.A.K.K.2, jucătorul va trebui să renunţe la această opţiune.

Am mai primit detalii suplimentare despre noua arhitectură Voodoo. Chipul VSA-100 calculează cu o precizie pe 40 biţi, pentru a afişa o imagine cât mai clară. Interfaţa RAM nu susţine memoria DDR ca chipsetul Nvidia. De la 3dfx nu au sosit informaţii privitoare la disponibilitate, preţuri şi pachete de jocuri. Presupunem că primele plăci vor apărea de la sfârşitul lunii aprilie. Nava de luptă Voodoo5 6000 nu a fost anunţată încă.

Thilo Bayer
t.a. Corneliu Dan



■ DUET VOODOO Aşa arată un Voodoo5. Fiecare chip grafic cu răcire activă controlează câte 16 Mbyte RAM.

Familia VSA-100

Aici vedeţi toate noile plăci video care au fost anunţate oficial de 3dfx.

MODEL	TIP	CHIP	MEMORIE	FILLRATE	T-BUFFER
Voodoo4 4500	PCI/AGP	1xVSA-100	32 MB	366 MPixel	Nesigur
Voodoo5 5000	PCI/AGP	2xVSA-100	32 MB	667 MPixel	Da
Voodoo5 5500	AGP	2xVSA-100	64 MB	667 MPixel	Da

Intimităţi Voodoo

Am putut vorbi la CeBIT cu Peter Wicher, care, în calitatea sa de director of product marketing, are o privire de ansamblu asupra tuturor plăcilor 3dfx.

Noile plăci bazate pe VSA-100 apar cu mare întârziere. Sunteţi totuşi competitivi încă?
Da. Vrem să-i convingem pe jucători prin calitate şi viteză. Scalabilitatea chip-ului şi caracteristici precum T-Buffer şi compresia de texturi ar fi de amintit în primul rând.

Overclocker-ii care posedă seria Voodoo3 au o viaţă cam grea. Se va schimba acest lucru?
În tot cazul. Vom prevedea toate plăcile noi cu ventilatoare, iar overclocker-ul va primi un overclocking utility.

Un chip Voodoo reuşeşte pentru prima dată să stăpânească o adâncime de culoare pe 32 biţi. Noile plăci Voodoo4 nu vor avea de suferit din această cauză?
Este normal ca adâncimea de culoare de 32 biţi să acţioneze ca o frână. Dar am investit mult timp în interfaţa memoriei. Scopul lui Voodoo4 sună cam aşa: o bună viteză a jocurilor la 1024x768 pe 32 biţi.



PE ŞLEAU Peter Wicher a clarificat întrebările referitoare la noua serie Voodoo.



■ **BUCURIE** La standul AMD se putea simţi satisfacţia victoriei în bătălia cu Intel.

Fulgere deasupra Paradisului procesoarelor

GLOSAR

- **Gigahertz** 1.000 Megahertzi
- **FCPGA** Noul ambalaj de CPU pentru Socket 370
- **L2-Cache** Memorie intermediară ultrarapidă între memoria RAM şi CPU
- **ISSE** Set de instrucţiuni speciale de la Intel pentru accelerarea jocurilor
- **OEM** Producător de computere (Original Equipment Manufacturer)

Vremurile de monopol ale afacerilor cu procesoare au trecut de tot. Anul acesta se va dansa până vi se vor toci tălpile. Veniţi cu noi pe parchet!

AMD se fereşte de căţeluşi şi buldogi, Intel meditează la e-commerce, iar VIA şi-a pus în cap să intre în forţă pe terenurile grase de păşunat ale lui Intel. Cine ar fi prevăzut la ultimul CeBIT un asemenea scenariu?

În timp ce giganţii software-ul se proţăpeau în faţa standurilor cât un aeroport, Intel s-a retras contemplativ într-o cabană albastră, în hala de reţele. Gorila din junga procesoarelor medita pe marginea faptului că produsele făcute acasă sunt cărămizile comerţului electronic. Neoficial, au cedat totuşi şi au revenit pe tărâmurile pământeşti, vorbind şi despre noile procesoare Celeron, despre viitorul lui Pentium III şi a urmaşului său, Willamette. VIA, cunoscută până nu de mult ca un producător de chipseturi pentru plăci de bază cu performanţe lamentabile la jocuri, s-a stabilit într-un colţ al halei de procesoare. Alianţa era făcută cu AMD, al cărei procesor Athlon cu 12 cilindri nu mai trebuia să se ruşineze nici măcar în faţa celor mai performanţe procesoare de la Intel şi care a trecut deja de graniţa de 1 GHz.

În ansamblu, piaţa cam leneşă a procesoarelor a intrat într-o accelerată mişcare de avalanşă. Acolo unde până acum era o plictiseală de monopol, este o competiţie atât de strânsă, încât omul obişnuit nu mai ştie ce să cumpere. Intel şi AMD se tatonau reciproc, pentru a apărea primul pe piaţă cu gigahertzul. AMD şi-a luat cupa acasă la începutul lunii martie.

Planurile lui Intel sunt mai puţin flexibile, căci liderul de piaţă trebuie să ia în considerare marile OEM-uri, precum Dell. Până în toamnă, Pentium III trebuie să atingă ştafeta celor 1000 MHz. În martie au apărut PIII 833 şi 866 în cantităţi infime, iar în iunie va apărea 933-ul. Procesorul de 1 GHz va fi vândut la început doar unui număr foarte mic de mari

Infrastructura procesoarelor

da=n nu=n

Micul ABC al chipseturilor plăcilor de bază. A şti care CPU se potriveşte la ce fel de chipset e o chestie tot mai ceţoasă de la o lună la alta.

CPU	INTEL BX	INTEL 810(E)	INTEL 815	INTEL 820	VIA APOLLO PRO133(A)	AMD 750	VIA KX133	VIA KZ133
Intel Celeron	n	n	n	n	n	n	n	n
Intel Pentium III	n	n	n	n	n	n	n	n
AMD Athlon	n	n	n	n	n	n	n	n
AMD Athlon Professional	n	n	n	n	n	n	n	n
AMD „Spitfire“	n	n	n	n	n	n	n	n
VIA Cyrix III	n	n	n	n	n	n	n	n

GLOSAR

- **PC100 SDRAM** Memorie pentru busuri de memorie de 100 MHz.
- **PC133 SDRAM** Memorie pentru busuri de memorie de 133 MHz.
- **3DNow!** Set de instrucţiuni speciale de la AMD pentru accelerarea jocurilor.
- **Socket A** Noul socket pentru procesoare AMD.

producători loiali lui Intel.

Acesta va funcţiona atât pe Socket 370 FCPGA, cât şi pe Slot 1, aflat deja pe cale de dispariţie. Celeron a apărut în martie la vitezele de 600 şi 633 MHz. Faptul a fost cauzat de creşterea importanţei sale pentru jucători, căci noul model Celeron este un Coppermine mai mic pe 66 MHz FSB şi cu ISSE. Acest lucru le va produce acestora mari bucurii, căci ISSE accelerează drastic multe tehnologii grafice. Un Celeron 700 urmează în iunie, iar modelele mai rapide în decursul anului în curs. Pentru noul model vor fi luate în considerare şi vitezele mai mici de 600 MHz.

Privitor la infrastructură, Intel a realizat de asemenea câteva lucruri îmbucurătoare. Au recunoscut faptul că i820, deşi era bine format tehnologic, nu avea priză la clienţi, datorită preţului şi faptului că avea nevoie de memorie PC133 SDRAM. Intel815 Solano promite să devină mult mai popular decât chipsetul BX. Are un FSB şi memoria SDRAM pe 133 MHz, iar comunicarea internă se face la o viteză dublă faţă de predecesorul său (la fel ca la 810/810E şi 820). Grafica 3D integrată este mai puţin atractivă, însă placa oferă posibilitatăţile de a o dezactiva, oferind şi suport pentru portul AGP. Dacă acest chipset va rula la viteza unui BX în overclocking la 133 MHz, bucuria cumpărătorilor va fi enormă.

La AMD, semnele cereşti recomandă multă circumspecţie, să nu se înece în propriul succes. Athlon îi este superior unui Pentium III. Întrebarea care se pune sună ironic: cum vor face să aibă aşa un succes încât să ajungă, ca Intel, în imposibilitate de livrare? Vestea cea bună este că fabrica din Dresda va livra în masă, din luna iunie, chip-urile bazate pe cupru. Cele două noi modele de Athlon le vor înlocui cu succes pe cele precedente, împreună cu Socket-ul Super 7. Spitfire este denumirea procesorului low end care va debuta în această serie. Acesta e un mic Athlon cu L2 cache intern pe Socket A şi va avea un preţ accesibil. Următorul pas este Athlon Professional, denumit şi Thunderbird. Acesta va face furori, datorită atât frecvenţei mari de tact şi a L2 cache-ului intern, cât şi faptului că va avea la dispoziţie două interfeţe de conectare la placa de bază: Slot A şi Socket A. La jocuri, acest CPU îl va lăsa cu mult în urmă pe Intel. Oricum, preţul va decide. În camera din spate rula deja un sistem cu 1116 MHz, cu tehnologie de cupru.

După AMD, am trecut şi pe la VIA. VIA a prezentat noul KX133 pe care am putut să-l testăm deja pe o placă de bază Epox-7KXA.

În decursul anului, atât VIA, cât şi AMD vor suporta noile DDR SDRAM, crescând astfel performanţele.

VIA s-a extins imediat după BX în ce priveşte segmentul de costuri. La Slot 1 şi Socket 370, VIA este reprezentată în continuare de chipsetul Apollo Pro 133(A), ultima revizie a acestei versiuni demonstrându-i performanţele ridicate la jocuri. Şi în domeniul superintegrării, VIA este destul de activă, iar noile aşa-numite "sisteme PC de 600$" vor fi echipate cu procesoarele Cyrix III. Acestea sunt urmaşele mai slabelor M-II. Viteza de start va fi la 400 MHz şi vor avea câteva caracteristici îmbucurătoare pentru jucători: 256 Kbyte L2-Cache intern, instrucţiuni 3DNow! şi un FSB între 66-133 MHz.

Armin Lenz
t.a. Corneliu Dan

Solano, urmaşul la tron

Intel815 este probabil urmaşul la tron al chipsetului BX, de vreme ce Intel820 este situat încă prea departe.



■ SOLANO Intel815 va rula constant la 133 MHz.

Cu acesta se va face legătura între PC133 SDRAM şi FSB 133. Explicat mai simplu, procesorul, la fel ca la predecesorul pe 100 MHz, BX, va avea la dispoziţie întreaga lăţime de bandă a memoriei. La overclocking-ul plăcilor BX am obţinut deja rezultate mult mai bune faţă de Intel820 şi Intel810(E). Intel815 este caracterizat printr-o mare integrabilitate, dar este mult mai adaptabil din punctul de vedere al jocurilor. Pe noile plăci Solano va exista un slot AGP, chiar contrar graficii 3D cu suport DVD, integrate şi dezactivabile. Opţiunea de ieşire digitală, sunet integrat şi lipsa totală a sloturilor ISA modernizează chipseturile. Toţi marii producători de plăci de bază vor prezenta în curând modelele construite după Solano-ul de la Intel, în timp ce deja se află pe piaţă tone de chipseturi i820.

PROCESOARE

Jocul de puzzle al CPU-urilor devine din ce în ce mai complicat. Noile produse cer tot mai multă atenţie la achiziţionare, pentru a se evita probleme ulterioare.



PRODUCĂTOR	MODEL	FRONT SIDE BUS	CONEXIUNE	CHIPSET	MENŢIUNI
Intel	Celeron	66 MHz	Socket 370 PPGA	BX, 810(E), VIA	Se termină la 533 MHz
Intel	Celeron	66 MHz	Socket 370 FCPGA	BX, 810(E), 815, VIA	Din Martie cu 600/633 MHz şi ISSE
Intel	Pentium III	100/133 MHz	Socket 370 FCPGA	BX, 810(E), 815, 820, VIA	Din Martie cu 850/866 MHz
Intel	Pentium III	100/133 MHz	Slot 1	BX, 810(E), 815, 820, VIA	Din Martie cu 850/866 MHz
AMD	Athlon	200 MHz	Slot A	AMD750, KX133	Disponibil până la 1GHZ
AMD	„Spitfire"	200 MHz	Socket A	AMD750, KZ133	Înlocuitorul seriei K6, internal Cache
AMD	Athlon Professional	200 MHz	Slot A	AMD750, KX133	De la sf. lui Iunie cu internal Cache
VIA	Cyrix III	133 MHz	Socket 370 FCPGA	BX, 810(E), 815, VIA	3DNow!, internal Cache, 400/433 MHz

Thunderbird, pasărea tunetului

Athlon-ul de la AMD a avut un start de succes, meritând astfel laudele din presă, însă a pierdut de multe ori în duelul cu Coppermine.

Acest lucru se va schimba datorită modificării efectuate încă din 1999 la K6-III, prin mutarea cache-ului extern pe chip şi accelerarea la lui tactul CPU-ului. Acest lucru îmbunătăţeşte atât lăţimea de bandă, cât şi viteza de răspuns la cererea de date (latenţa), care este, după părerea noastră, destul de critică la multe jocuri. Rezultatul cu numele de cod Thunderbird va apărea încă în prima jumătate a a anului, sub denumirea de Athlon Professional, şi îi va ferici chiar şi pe jucătorii cei mai avizi de performanţe. O dată cu apariţia sa, clasicul Athlon va dispărea din competiţie. În acelaşi timp va fi lansat Spitfire, o versiune mai mică pentru Socket A a lui Athlon Professional, cu mai puţin cache. Acesta va înlocui seria K6.



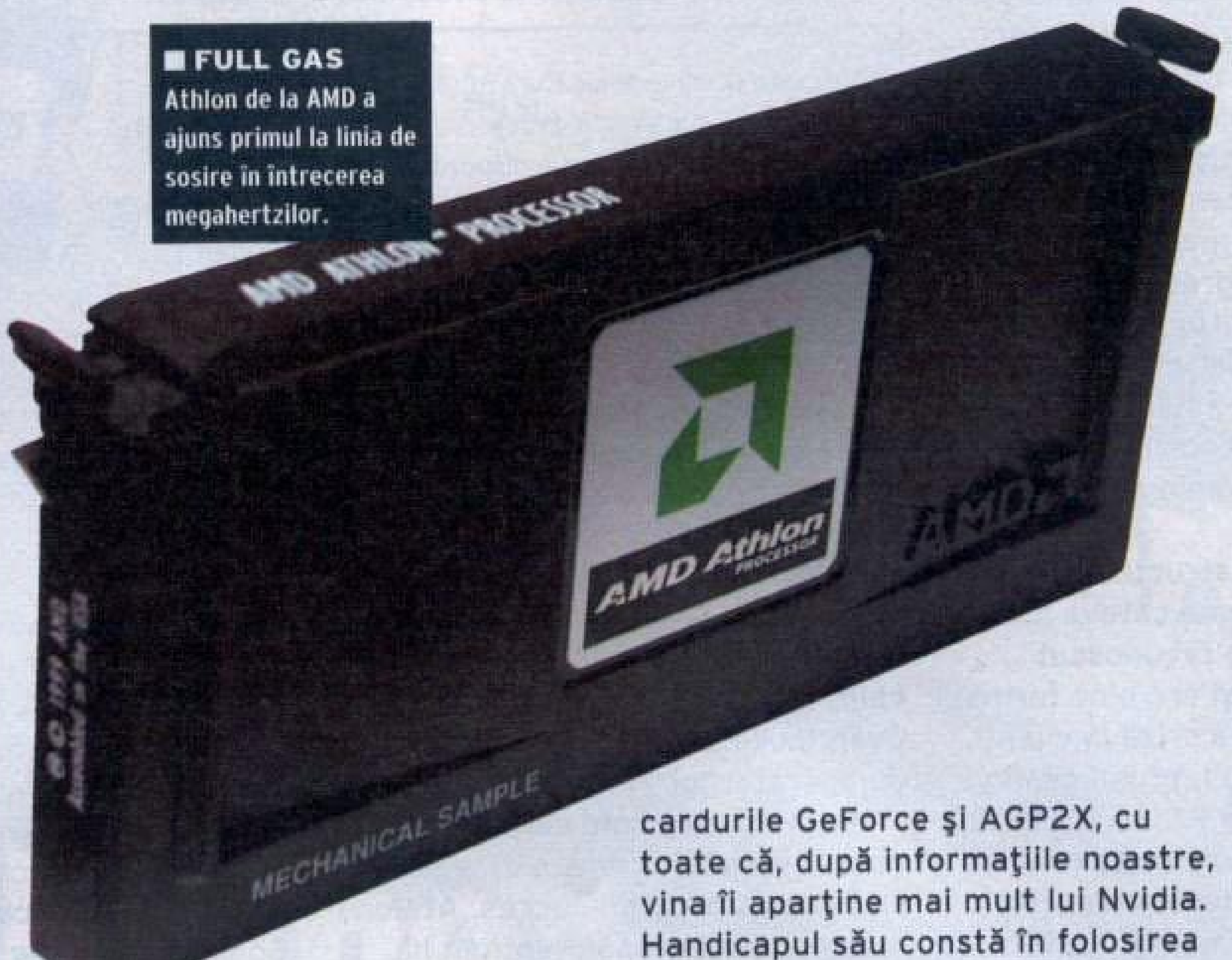
■ THUNDERBIRD Coppermine-ul de la AMD îşi va arăta în curând colţii.

Sala regelui munţilor

Cei care şi-au cumpărat un Athlon ar putea să dea fără să ştie peste comoara ascunsă, denumită Bypass

GLOSAR

- **AGP** Legătură rapidă între CPU şi placă grafică.
- **Slot A** Slot pentru procesoare Athlon pe placa de bază.
- **Cache** Memorie intermediară rapidă, care stochează cu mare viteză date de care este nevoie.
- **Chipset de placă de bază** Circuite de comutare care preiau sarcinile de administrare a memoriei şi a perifericelor.
- **Super Bypass** Conexiune de memorie rapidă la chipset-urile Irongate.
- **UltraDMA/66** Conexiune Harddisk care poate transporta până la 66 MB/sec.

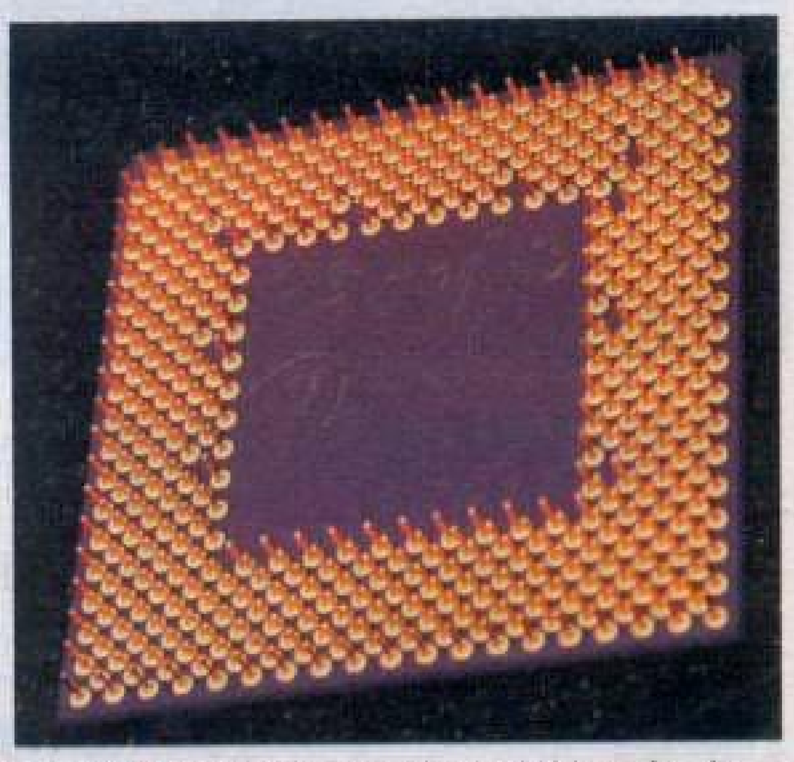


■ FULL GAS Athlon de la AMD a ajuns primul la linia de sosire în întrecerea megahertzilor.

Fără discuţie, Athlon şi-a câştigat pe drept o poziţie puternică în domeniul jocurilor PC. Acest fapt se datorează atât arhitecturii mai moderne decât cea a unui Pentium III, cât şi preţului mult mai mic.

Şasiul motorului procesorului era chipset-ul AMD750, cunoscut şi sub numele de Irongate. Acesta lucrează în combinaţie cu Slot A, legătura de până acum cu placa de bază. Irogate putea fi găsit până acum pe toate plăcile de bază şi va fi înlocuit după CeBIT de către performantul KX133. Puterea lui Irongate este datorată faptului că a fost testat deja câteva luni la rând de către utilizatori şi pentru că driverele celor mai noi revizii ale chip-ului pot fi socotite ca fiind mature. Are câteva greutăţi la cardurile GeForce şi AGP2X, cu toate că, după informaţiile noastre, vina îi aparţine mai mult lui Nvidia. Handicapul său constă în folosirea lui AGP2X şi a PC100 SDRAM, ceea ce îi reduce performanţele finale. Cei care vor privi totuşi mai îndeaproape vor găsi o mică uşiţă, care trebuie deschisă pentru a obţine mai mult power. Ultimele versiuni AMD750 sunt prevăzute cu aşa-numitul Super Bypass. Cine are norocul să posede o placă de bază cu revision C5 sau C6 a lui Irongate poate activa modul ultrarapid de transfer al memoriei. Nu se măreşte lăţimea de bandă, ci doar latenţa (timpul de aşteptare la răspunsul pentru cererea de date). Jocurile vor deveni cu câteva procente mai rapide, fără a fi nevoie de upgrade sau overclocking, ajungând la fel de rapide ca un Coppermine la aceeaşi frecvenţă de tact. Multe din versiunile mai noi de BIOS oferă această posibilitate de setare din fabrică, iar unii producători permit overclocking-ul FSB-ului la 240 MHz (120 MHz cu rată dublă de transfer). Preţul probabil pentru o placă de bază cu Irongate va fi pe la 250 DM. La orizont se arată deja primele livrări de chipset-uri KX133 pentru Slot A, care vor fi cam la acelaşi preţ. Infrastructurile bazate pe noile chipset-uri VIA KZ133 nu sunt încă disponibile, însă vor trebui să apară în laboratorul nostru în următoarele săptămâni. Chipset-ul va servi exclusiv socket-ului A pentru Spitfire şi Athlon Professional. Se anticipează din această cauză o scădere a preţurilor la Athlon.

Armin Lenz
t.a. Corneliu Dan



SOCKET A Noua generaţie de Athlon vine la start cu o nouă interfaţă de conectare.



PE CD-ROM! CHIPID testează şi activează rapidul Super Bypass



PUTEREA AMAZOANELOR Frumoasa amazoană Rynn din Drakan profită mult de pe urma plăcilor de bază Athlon cu Super Bypass.

Cărămizile de construcţie ale unui Athlon

Maxima chipset-urilor plăcilor de bază pentru sistemele Athlon înseamnă evoluţie, nu revoluţie. Vă arătăm cele mai importante motherboard-uri.

PRODUCĂTOR	MODEL	CHIPSETURI	MEMORIE	ALTELE	PREŢ
AOpen	AK72	KX133	PC100/PC133	din aprilie	necunoscut încă
ASUS	K7M	AMD 750	PC100	până la 133 MHz FSB	360 DM
ASUS	K7M Sound	AMD 750	PC100	cu Sound onboard	390 DM
ASUS	K7V	KX133	PC100/PC133	din aprilie	necunoscut încă
Biostar	M7MKA	AMD 750	PC100	-	300 DM
DFI	AK70	AMD 750	PC100	4-Layer	315 DM
Epox	EP-7KXA	VIA KX133	PC100/PC133	83-115 MHz FSB	310 DM
FIC	SD11	AMD 750	PC100	până la 133 MHz FSB	300 DM
Gigabyte	7IX/7IXE	AMD 750	PC100	E-Version e mai nou	320 DM
MSI	K7Pro	AMD 750	PC100	Super Bypass	290 DM
MSI	K7Master	KX133	PC100/PC133	din aprilie	necunoscut încă
NMC	7VAX	KX133	PC100/PC133	echivalent EP-7KXA	320 DM

Turbo pentru Athlon

Athlon îşi pune mănuşa KX133 şi-l provoacă pe Pentium III la un meci de kickbox

FACTS ■ PRODUS **Placă de bază EP-7KXA** ■ CATEGORIE **Infrastructură** ■ PRODUCĂTOR **Epox** ■ PREŢ **cca. 290 DM** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja**

PE SCURT

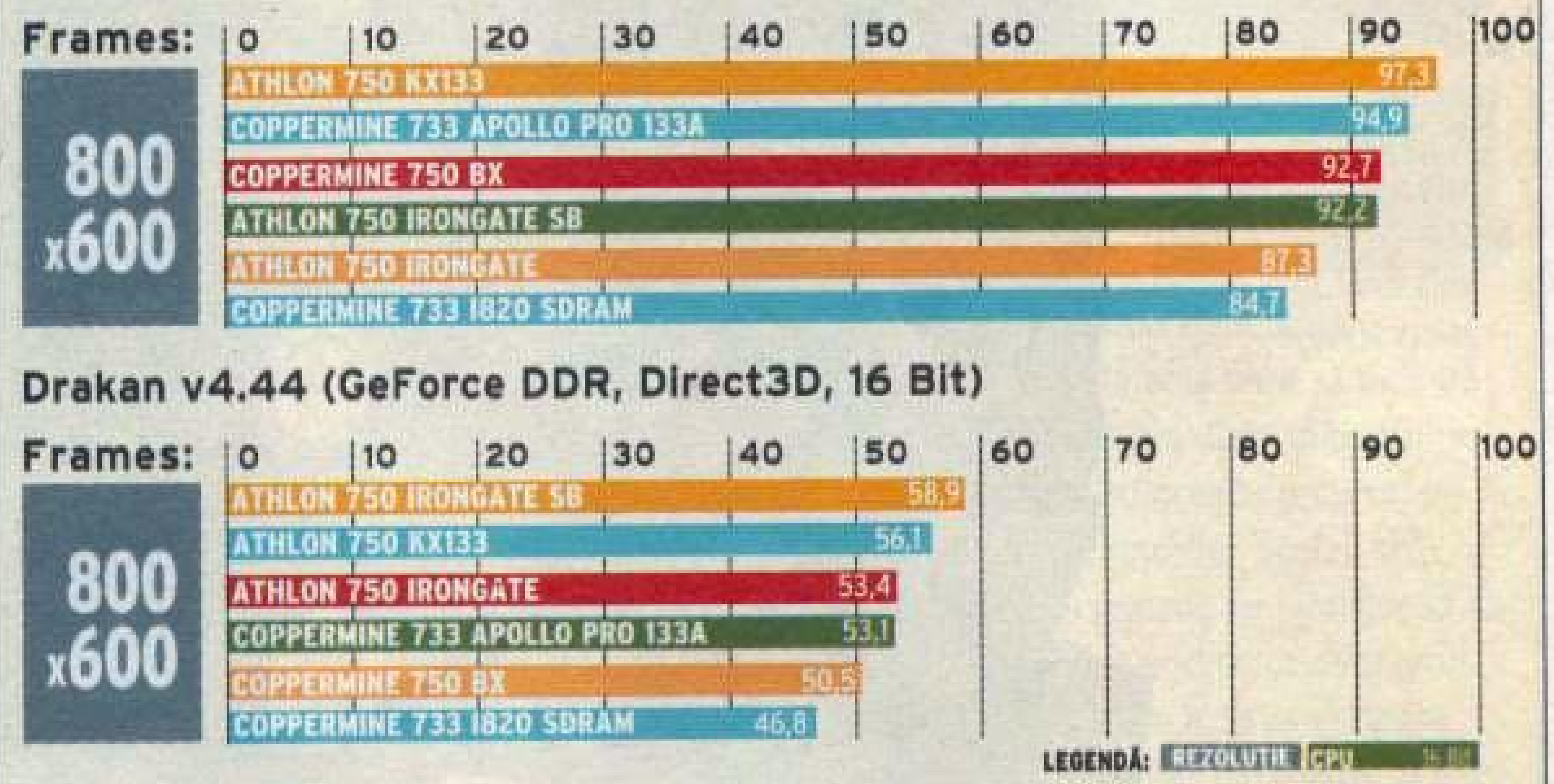
- 200 MHz Front Side Bus
- 133 MHz bus memorie
- UltraDMA/66
- AGP4X
- Peste 1 GB lăţime bandă de memorie
- Un grad de performanţă mai ridicat

La ce ne putem aştepta de la un KX133? Caracteristicile sale sunt asemănătoare cu cele ale fratelui său, Apollo 133 cu Slot 1, cu excepţia faptului că acesta rulează la un alt FSB. Comparându-l cu platforma existentă deja cu chipset Irongate, cea mai importantă noutate este transferul mai rapid între chipset şi memorie. În loc să folosim memoria PC100 SDRAM, putem acum să punem pe placă şi DIMM-uri PC133 SDRAM.

Timpii de acces sunt de 7,5 ns, chiar dacă acum nu mai există Super Bypass. Teoretic, se obţin performanţe cu 33% mai mari decât înainte, însă, datorită latenţei mai mari, se poate observa practic o creştere doar cu 10-15%. Cercetând atent rezultatele testului Benchmark, putem observa că aceste performanţe ridicate pot fi obţinute la un sistem bazat pe Irongate doar folosind un procesor mai rapid şi, implicit, mai scump. Pentru cumpărători, încă un argument în favoarea lui KX133. Cea de-a doua noutate, AGP4X, îi conferă în plus un viitor sigur. Dar, la fel ca la Intel, acest lucru nu aduce diferenţe semnificative faţă de AGP2X.

Chipset-uri în sarcină

Clasa 750 ne demonstrează importanţa infrastructurii în competiţia jocurilor



KX133 are performanţe foarte solide la jocuri, fără a declasa AMD-ul la 750 MHz. Bucurie dublă pentru VIA: seria Apollo cu Slot 1 a devenit între timp şi ea competitivă.

Frăţiorul mai mic, KZ133, este conceput pentru Spitfire. Lăsând la o parte numele sugestiv care odinioară făcea să tremure puterile Axei, vom găsi în acesta un urmaş foarte perfomant al sistemelor Super 7. Capacităţile sale sportive vor trebui să fie evidente înainte de a comuta semaforul jocurilor pe verde. Şi KX133 va lucra cu Socket A, dar va fi focalizat mai mult spre Athlon Professional Thunderbird.

În funcţie de joc, KX133 îl lasă în urmă pe vechiul Irongate şi costă doar o idee mai mult. Doar utilizarea Super Bypass-ului poate să-i mai dea acestuia din urmă un boost. După testele noastre, merită ca, la cumpărarea unui sistem Athlon, să cheltuiţi ceva mai mult achiziţionând un KX133 şi memorie PC133. Însă upgrade-ul nu este (încă) inevitabil. Chestiunea aceasta devine interesantă de-abia după apariţia lui Athlon Professional pentru Slot A pe piaţă. Acum nu aveţi încă la ce să folosiţi lărgimea de bandă a unei memorii PC133 SDRAM.

Armin Lenz
t.a. Corneliu Dan



VALOARE NETĂ De noile calităţi ale lui KX133 profită mai ales jocurile bazate pe engine-ul Q3.



OPINII

VIA livrează un chipset căruia jucătorii pot să-i acorde în acest an toată încrederea.
Armin Lenz

KX133 reprezintă categoric un pas înainte, permiţându-i unui Athlon să întreacă din nou procesoarele Intel, în acest caz un Coppermine. Cel mai interesant va fi în momentul în care va apărea noul Athlon Professional cu cache intern. Acesta va creşte performanţele la jocuri cu cel puţin 10-15%.

Date tehnice

În continuare, vă prezentăm în ansamblu diferitele infrastructuri, fiecare cu caracteristicile tehnice. Cel mai interesant este, desigur, raportul preţ - performanţe.

PERFORMANŢE	INTEL BX440	INTEL 820 SDRAM	VIA APOLLO PRO 133A	AMD750 IRONGATE	VIA KX133
CPU	Pentium III 750	Pentium III 733	Pentium III 733	Athlon 750	Athlon 750
Front Side Bus	100 MHz	133 MHz	133 MHz	200 MHz	200 MHz
Bus memorie	100 MHz	100 MHz	133 MHz	100 MHz	133 MHz
AGP	2X	4X	4X	2X	4X
HDD	UDMA 33	UDMA 66	UDMA 66	UDMA 66	UDMA 66
Performanţă	100%	92%	104%	100% (108% SB)	108%
Preţ	100%	87%	83%	69%	71%

Gâdilat pe la urechi

Cel care s-a plimbat pe la CeBIT a fost asaltat la fiecare colţ de focuri acustice încrucişate

Glosar

- **A3D** Mufă sunet 3D pentru Aureal
- **MIDI** Standard pentru redarea muzicii pe sintetizatoare şi plăci de sunet
- **MP3** Tehnică de compresie pentru date audio digitale
- **EAX** Mufă sunet 3D pentru Creative



■ AUDIO-ALLROUNDER PowerMax 1500 de la Teac se descurcă atât cu sunetul Dolby, cât şi cu efectele 3D la jocuri.

"Ameninţare totală" a fost şi în acest an motto-ul halei multimedia 9. Noutăţile în materie de boxe & co. mergeau în mod clar în direcţia calităţii cât mai înalte. În schimb la departamentul plăci de sunet, situaţia era cât se poate de liniştită.

TerraTec îşi lăsă vizitatorii să tragă cu urechea mai ales la noua placă de sunet DMX XFire 1024. Spre deosebire de cunoscuta DMX, aceasta este orientată mai ales cerinţelor jucătorilor PC. Chip-ul Crystal şi portul audio Sensaura 3D redau rapid şi cu fidelitate sunetul jocurilor. La capitolul 3D, sprijină DirectSound3D, A3D 1.0 şi EAX în versiunile 1.0 şi 2.0. Toate acestea sunt flancate de ieşiri pentru boxe pe două căi şi de o intrare şi o ieşire digitală. Fanii muzicii pot să se bucure de cele 1024 voci MIDI (din care 64 hardware). La costul de investiţie de cca. 130 DM, referinţa jucătorilor de până acum, SB Live! Player va trebui să-şi recunoască în sfârşit un concurent demn de luat în seamă.

Producătorul lui PowerVR, VideoLogic, s-a făcut auzit pe scenă prin setul de boxe îmbrăcate în negru, Sirocco. Jucătorii vor asurzi ascultând aranjamentul de amplificator, subwoofer şi cinci sateliţi. Cuburile posedă tonuri mijlocii şi înalte separate, pentru întregirea satisfacţiei audio pe toate frecvenţele. Cei 80 W putere nominală (din care 40 doar pentru subwoofer) îşi aşteaptă utilizatorii alintaţi. Ca recompensă însă, cei 800 DM îşi vor schimba proprietarul deasupra tejghelei din magazin. Cei care doresc să-şi topească ceara din urechi se află cu aceste boxe pe drumul cel drept. Contra a 30 mărci germane, fanii DVD vor primi în plus şi un software player DVD, făcând comanda pe site-ul VideoLogic. (www.videologic.com). Lucru îmbucurător, deoarece un astfel de player se poate obţine foarte greu.

Teac ne-a făcut o demonstraţie a sistemului de boxe PowerMax 1500. De acesta aparţine un amplificator cu procesor Dolby Digital, un bas de 50 W şi cinci sateliţi separaţi (fiecare cu 5 W). Pentru o conectare optimă, la amplificator se mai găsesc şi două intrări digitale (coaxială şi optică); chiar şi PlayStation 2 şi-ar astupa urechile. Cui nu îi este de ajuns poate să folosească foarte bine PowerMax 1500 la jocuri cu sunet 3D şi standarde A3D şi EAX. Mufele respective din amplificator asigură o redare pe patru canale separate, atât timp cât jocul are acest suport. La un moment dat s-a putut zări chiar şi preţul de 600 DM.

Thilo Bayer
t.a. Corneliu Dan



■ ATAC FRONTAL TerraTec vrea să atace cu al său DMX XFire bastionul aparent inexpugnabil al lui SB Live!

Sound de buzunar

Oamenii mobili nu mai trebuie să renunţe în ziua de azi la sunetele digitale. Nu numai Creative are grijă de asta.

Inventatorul Sound-Blaster-ului nu a mai prezentat o nouă generaţie de plăci de sunet, ci a făcut adevărate furori cu cele două playere digitale expuse. DAP II MG (denumit şi Nomad) este un player MP3 cu 64 MB memorie internă, port USB, tuner FM radio şi recorder. În afară de acestea, mai dispune de un confortabil soclu pentru desktop, de căşti de calitate foarte bună şi de telecomandă. DAP Jukebox este, din contra, un player digital portabil care accesează un harddisk de 6 GB (!). Datele se pot copia pe player cu ajutorul unui port USB. Din păcate, nu ne sunt cunoscute preţurile.



■ DURATĂ MAXIMĂ DAP Jukebox îşi ţine ascultătorii în pas de trap un timp extrem de lung, datorită HDD-ului de 6 GB.



■ ROUTER Clubul celor patru PC-uri interconectate va avea acum acces la lumea exterioară.

Globetrotter

Reţeaua. Întinderi nesfârşite. Am dat surfboard-urile cu ceară şi pornim cu ele înspre locuri unde nu a mai fost nimeni.

GLOSAR

- **USB** Mufă serială Plug-and-Play.
- **Router** Aparat reţea care comută conexiunile în Internet.
- **Terminal Adapter** "Modem"-ISDN
- **Flatrate** Conexiune fără taxe de timp şi de cantitate.
- **DSL** Urmaş mai rapid al ISDN-ului.
- **Canal-D** Canal ISDN pentru transmisia comenzilor.

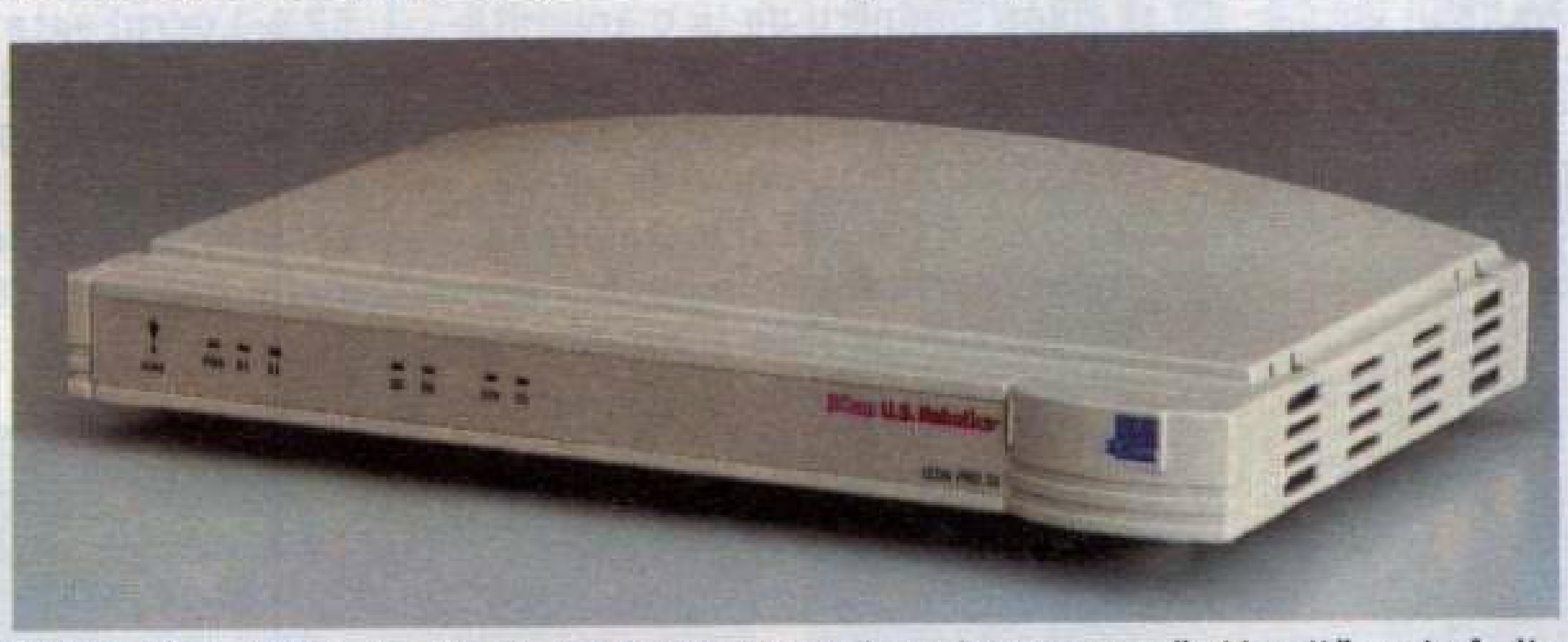
Evoluţia înseamnă, fără îndoială, comunicaţia între oameni şi între computere. Există tot mai mulţi jucători online. Tot mai puţini vor să înveţe artele marţiale pentru a-şi croi drumul printre problemele de instalare. Plug-and-Play-ul îşi urmează marşul.

Specialistul în reţele 3Com şi-a dat şi el seama de această tendinţă. La CeBIT, ei s-au prezentat nu numai cu aparate futuriste, precum modem-urile pe cablu sau adaptoarele DSL care nu se află încă în raza de captare pentru foarte mulţi utilizatori, datorită monopolului local, ci şi cu o tehnologie ISDN solidă. Cel mai mult ne-a impresionat adaptorul US Robotics ISDN Pro Terminal. Acesta e capabil atât de conectarea celor două canale B ISDN pentru transmisia de date, cât şi de recunoaşterea apelurilor care intră şi eliberarea unei linii pentru acestea. Suplimentar, mai poate recunoaşte flatrate-ul şi întâmpina un e-mail, de exemplu. Preţul pentru această distracţie este de circa 349 mărci germane.

Zyxel a fost pus pe gânduri de tema "ISDN, bine, bine, dar ce facem cu terminalele analoge?" Cei care nu vor să se despartă de telefon şi robot şi nu se tem să le facă un upgrade, pot arunca şi ei o privire. Omni.net USB Plus combină un terminal extern ISDN cu două porturi a/b pentru aparate analoge. Preţul este de cca. 250 DM, iar aparatul e pe piaţă din aprilie.

Elsa oferă de la CeBIT pachetul MicroLink ISDN 4U. Contra a 500 mărci germane veţi primi un router ISDN cu hub integrat pentru patru porturi, două cartele de reţea şi cablu. Cu acesta, precum şi cu pachetul anunţat de 3Com, vor putea fi conectate mai multe calculatoare în reţea la Internet, sau vor putea transfera între ele date. Cei care, în general, se tem de cablaje pot să-şi încropească cu produsele Elsa o reţea cu transfer de 11 MBiţi pe unde radio. Raza de acoperire este de aproximativ 300 m, iar preţul de 1.300 DM pentru bază şi câte 500 mărci pentru fiecare placă de reţea.

Armin Lenz
t.a. Corneliu Dan



FIRESC **Caracteristicile bune de performanţă îmbrăcate într-o carcasă obişnuită sunt oferite de gigantul 3Com prin inteligentul ISDN Terminal Adapter.**

Camarazii

Netmeeting-ul este agreabil doar pentru cei care au cu ei un WebCam.



■ SENSIBIL Ochiul de vultur vine de la 3Com.

Aproape că nu mai există nici un producător multimedia care să nu aibă în ofertă un WebCam. Cele mai ieftine camere digitale înfloresc nu numai pe monitoarele redactorilor noştri, ci îi permit oricărui regizor de Internet să se pună în scenă live and color. Pionierul Creative oferă acum o nouă variantă bazată pe WebCam III, care este, în plus, şi portabilă: WebCam GO. Având 4 MB memorie pentru secvenţele video intermediare sau pentru maxim 300 imagini, camera are un preţ foarte atrăgător: 299 DM. 3Com oferă un WebCam staţionar cu cea mai bună luminozitate şi rezoluţie, PC Digital Camera. Pentru cei 349 DM veţi putea primi un produs de clasa întâi.

Bunătăţile USB de la CeBIT

O scurtă privire de ansamblu asupra celor mai utile aparaturi în materie de reţea şi periferice Web Camera.

PRODUCĂTOR	PRODUS	WWW	TELEFON	PREŢ	PARTICULARITĂŢI
3Com	US Robotics ISDN Pro TA	www.3com.de	0180-5671530	DM 349,-	Sprijină flatrate-ul canalului D
3Com	PC Digital Camera	www.3com.de	0180-5671530	DM 349,-	Cel mai fotosensibil webcam
Creative	WebCam GO	www.creative.com	069-66982900	DM 299,-	Webcam portabil
Elsa	MicroLink ISDN 4U	www.Elsa.de	0241-6065112	DM 499,-	Extensibil cu două puncte de lucru
Elsa	MicroLink LANCOM Wireless	www.Elsa.de	0241-6065112	DM 500 - 1.600,-	300 Metri rază de acţiune 11 MBit/s
Zyxel	Omni.net USB Plus	www.zyxel.de	02405-69090	DM 250,-	ISDN cu două intrări analogice

Turaţii cu certificat de garanţie

Kenwood 72X TrueX Acest drive nu face compromisuri la transmisia de date

Mai repede şi mai silenţios nu se poate la ora actuală.

Evoluţia drive-urilor CD-ROM este destul de monotonă. La anumite distanţe de timp se atinge un nou record de viteză, care este obţinut în principal prin mărirea turaţiilor CD-ului. Vitezele de rotaţie mai mari înseamnă implicit zgomote mai mari, care mai ales la noile CD-ROM-uri zgârie nervii utilizatorului. Tocmai în acest punct intervine Kenwood. Cunoscuţi până nu de mult doar în America, ei pătrund cu noile drive-uri şi în Europa.

Piesa centrală a tehnologiei TrueX este constituită din cele şapte fascicule laser care se plimbă simultan peste CD şi citesc datele. CD-ROM-ul ATAPI 72X pus la dispoziţie a obţinut la teste în mod constant rate de transfer foarte mari, care, chiar şi în cazul CD-urilor zgâriate, ajung la viteze de 60X.

CD-ROM-urile convenţionale arată la acest capitol nişte variaţii foarte mari a ratei de transfer. Prin aceasta, ele obţin rate medii de citire a datelor mult mai mici decât cele a unui drive TrueX.

Lista avantajelor nu se termină aici. Cei care preferă un loc de joc liniştit vor îndrăgi imediat aparatul de la Kenwood. Chiar şi la rate de transfer care trec de orice închipuire, drive-ul toarce extrem de silenţios. La un grabbing de date audio realizat cu o viteză de 19X, performanţele sunt foarte ridicate. Doar preţul de circa 150 $ frizează puţin sfera astronomică. Mai repede şi mai silenţios de atât nu veţi putea instala un joc. *(tba)*



■ DISTRUGĂTORUL DE PAUZE
Ultrarapidul Kenwood 72X TrueX elimină pauzele de cafea din timpul instalărilor.

■ PRODUCĂTOR **Kenwood** ■ PREŢ **DM 300,-**
■ WWW **www.kenwoodtech.com**
■ TELEFON **0421-5270170 (Open-E)**

■ DOTĂRI .... **Bine**
■ FEATURES .... **Foarte bine**
■ PERFORMANŢE .... **Foarte bine**

89% PUNCTAJ

Multifuncţional

Pioneer DVD-A04SZ Un drive DVD cu performanţe convingătoare

Cei care doresc să deguste calitatea unui DVD-ROM vor trebui să scape de vechiul lor CD-ROM-drive şi să achiziţioneze un DVD-ROM. Pioneer oferă în acest scop produse foarte convingătoare. Cu DVD-A04SZ pentru ATAPI, pionerul multimedia trece însă peste orice limite. La categoria tradiţie, mecanismul de introducere a CD-ului (Slot In) este puţin diferit: lipseşte obişnuitul sertăraş, CD-ul fiind introdus direct în fantă şi atras înăuntru de la o anumită adâncime. La ratele de transfer, Pioneer pune noi ştachete (10X DVD şi 40X CD). Jocurile pe CD sau DVD-ROM pot fi instalate la viteze foarte mari. În pachet bine îndesat sunt livrate şi două versiuni full de jocuri (*Baldur's Gate* şi *X-Files*). În practică, solidul Pioneer convinge prin rate mari de citire la audio-grabbing (12X), prin performanţe respectabile de corecţie a greşelilor şi prin zgomotul de fond acceptabil. Cei ce caută un înlocuitor pentru vechiul lor CD-ROM şi doresc să satisfacţie DVD, se află cu acest produs pe drumul cel bun. *(tba)*



■ ARTISTUL PIRUETELOR
Noul DVD-Rom Drive de la Pioneer învârte CD-uri şi DVD-uri rapid.

■ PRODUCĂTOR **Pioneer** ■ PREŢ **DM 260,-**
■ WWW **www.pioneer.de**
■ TELEFON **060-398009999**

■ DOTĂRI .... **Foarte bine**
■ FEATURES .... **Foarte bine**
■ PERFORMANŢE .... **Bine**

87% PUNCTAJ

Zgomotos

AOpen CD-952E

CD-952E porneşte la start cu o viteză de citire a CD-ROM-urilor 52X. Lucrul este util mai ales la instalarea CD-urilor de jocuri, însă o face cu o gălăgie demnă de luat în seamă. Altfel, CD-drive-ul arată performanţe solide la audio-grabbing (8X) şi la corecţia de greşeli. *(tba)*



■ AUDIOFIL
Unitatea de la AOpen este dotată cu taste audio practice.

■ PRODUCĂTOR **AOpen** ■ PREŢ **DM 120,-**
■ WWW **aode.aopen.com.tw**
■ TELEFON **06403-905042 (Alternate)**

■ DOTĂRI .... **Bine**
■ FEATURES .... **Bine**
■ PERFORMANŢE .... **Bine**

80% PUNCTAJ

Cu gândul la cei stângaci

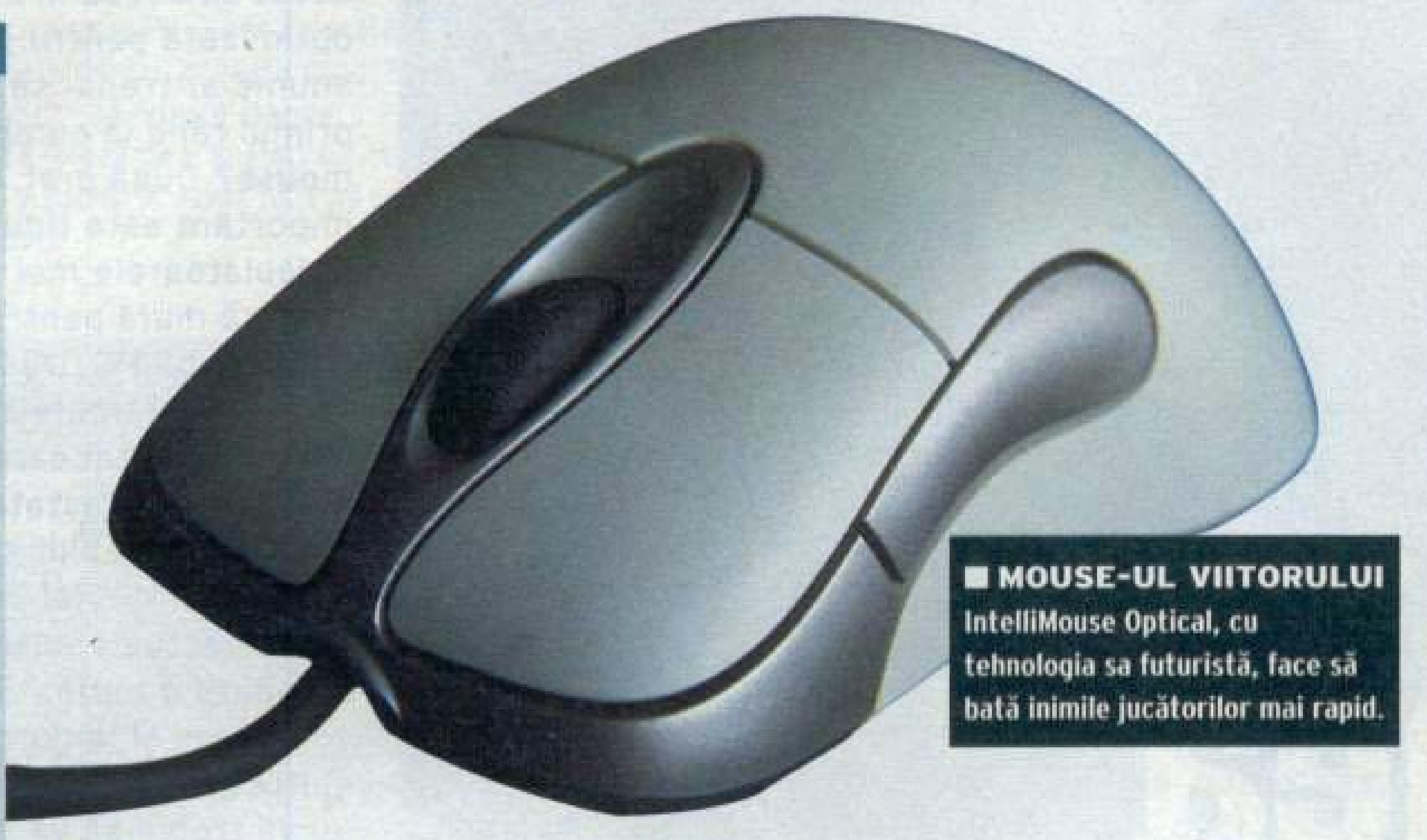
Microsoft livrează pentru cei stângaci un mouse pentru jocuri cu tehnologie optică

■ PRODUCĂTOR **IntelliMouse Optical** ■ CATEGORIE **Spielemaus** ■ PRODUCĂTOR **Microsoft** ■ PREŢ **cca. DM 110,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja**

PE SCURT

Folosesc la ceva butoanele suplimentare?
Jocurile mai noi, cum sunt *Unreal Tournament* sau *C&C 3*, le pot folosi direct. La jocurile mai vechi se poate programa un buton pentru anumite acţiuni.

Am nevoie de un mouse pad?
Teoretic, e de ajuns suprafaţa netedă, curată, reflectantă a mesei. Totuşi, se recomandă utilizarea unui pad bun, pentru a nu se murdări punctele de acţiune ale mouse-ului.



■ MOUSE-UL VIITORULUI IntelliMouse Optical, cu tehnologia sa futuristă, face să bată inimile jucătorilor mai rapid.

Mouse-urile atrag jucătorii cu un anumit ceva al lor. Ca pionier, la parte la această senzaţie şi gigantul software, Microsoft, cu tehnologie sa IntelliEye. Cel mai tânăr urmaş rozător din această serie va lua de mână şi stângacii.

Dacă nu aţi auzit de noii mouse optici de la Microsoft, atunci fie aţi fost la pescuit în Himalaya în ultimele luni, fie nu citiţi PC Games. Dar nu face nimic, vă putem spune repede ce e un mouse optic. Un mouse care lucrează optic posedă o cameră video digitală minusculă cu cca. 1.500 imagini/sec. Aceste imagini sunt prelucrate de un procesor ,care calculează schimbările de poziţie ale mouse-ului. Un mouse normal funcţionează cu o bilă care se roteşte în funcţie de mişcare, astupând astfel anumite fante de lumină. Această tehnică învechită este de prisos la noile IntelliMouse, ca de altfel şi bilele sau curăţirea lor. În loc de acestea, în partea de dedesubt a mouse-ului se află o mică fantă şi o rază infraroşu.

Ce e revoluţionar la această tehnologie? Foarte simplu, ea completează minunat cele două tipuri de mouse optici existente până acum. Cea mai importantă caracteristică este adaptabilitatea sa pentru stângaci. Optical-ul este construit simetric, astfel că poate fi folosit atât de dreptaci, cât şi de stângaci. Există şi un dezavantaj, căci şoricelul împănat cu cinci butoane foloseşte în practică doar patru din ele. Cea de-a cincea tastă nu poate fi acţionată de degete. Însă se poate trăi cu asta, căci oricum cel de-al patrulea buton este accesibil şi poate fi folosit, datorită noului driver software(vezi CD 1), fără probleme la jocuri. Optical este construit mai ales pentru mâinile mici şi are o suprafaţă foarte plăcută de contact. De la marele Explorermouse, el a preluat lumina roşie şi punctele mici de contact, iar de la micile IntelliEye, capacitatea de manevre agile în jocuri. La fel ca şi colegii săi, conectarea se face atât prin protul USB, cât şi prin Adaptro, pe portul PS/2. Tehnologia optică pretinde în acest punct un mic tribut. Astfel, suprafeţele reflectorizante cum este sticla sunt total nepotrivite, iar cei care preferă o sensibilitate mai scăzută a mouse-ului vor trebui să rămână la vechii lor amici. În următoarea ediţie vom face un test definitiv.

Thilo Bayer
t.a. Corneliu Dan



PIONIERUL Unreal Tournament este unul dintre primele jocuri care sprijină mouse-ul cu cinci taste.

Fiecare cu şoricelul său

Aici vedeţi comparativ toţi membrii familiei viitorului IntelliMouse de la Microsoft.



	INTELLIMOUSE EXPLORER	INTELLIMOUSE OPTICAL	INTELLIMOUSE WITH INTELLIEYE
Taste	Cinci	Cinci (utilizate-patru)	Trei
Mărime	Foarte mare	Mijlociu	Mic
Suprafaţă	Ergonomică	Aspră	Netedă
Puncte - sprijin	Mijlociu (patru puncte)	Mijlociu (patru puncte)	Foarte mare (două linii)
Greutate	Mare	Mijlocie	Mijlocie
Preţ	DM 120,-	DM 110,-	DM 90,-



■ CERCETĂRI GENETICE
Până nu demult, mouse-ul era ceva alb-gri şi nedefinit. Între timp, minunile de design precum Razer se află în plină vogă.

Minunea evoluţiei

În ciuda Force-Feedback-ului şi a tăbliţelor grafice, cele mai multe jocuri se joacă în continuare cu mouse-ul şi tastatura. Cei care ţin şi acum la aparatul lor de control din epoca de piatră nu au de ce să se mire de rezultatele nesatisfăcătoare la jocuri. Sfatul nostru este să vă trimiteţi şoricelul gri în lume căci au sosit superrozătoarele ergonomice!

Lucrăm zilnic împreună cu ele şi aproape zilnic apare câte o nouă dramă de genul "cursor tremurător" sau "dureri de degete" pe planul jocurilor. Şi totuşi, foarte puţini jucători se îngrijesc să-şi cumpere o tastatură sau un mouse mai evoluat, majoritatea preferând să se lupte în continuare cu bătrânul lor olog. Credem că a sosit timpul să inspectaţi puşculiţa şi să căutaţi noi obiecte în care să investiţi.

Dacă vă aflaţi în situaţia descrisă mai sus, atunci avem noutăţi dătătoare de speranţă pentru dvs. Producătorii de periferice s-au retras în sinele lor şi au început să-şi facă temele de casă. În acest segment de piaţă, tastaturile şi mouse-urile ocupă un loc de frunte şi ce ar fi mai potrivit decât să aducă în magazine marfă optimizată pentru jocuri? Dar ce anume ar trebui să ne intereseze în primul rând la cumpărarea unui mouse? După preţ, un criteriu important este tipul de conexiune. Calculatoarele mai vechi au doar o singură mufă pentru conectarea rozătorului PC. De la începutul anului 1998, mufele PS/2 au devenit un standard pentru mouse-uri şi tastaturi, iar, mai târziu, s-a stabilit şi portul USB (Universal Serial Bus). Produsele mouse actuale posedă în mod standard o mufă PS/2, care pot fi conectate şi la portul USB cu ajutorul unui adaptor special. Deci, nu va trebui să vă hotărâţi la cumpărare ce fel de mufă doriţi, deoarece aveţi mai întotdeauna două opţiuni.

Tipul de conexiune este hotărâtor mai ales pentru viteza de transfer a datelor de la mouse spre PC. În cazul USB-ului, acestea au o rată de 125 impulsuri/secundă, iar la PS/2, viteza poate ajunge în anumite situaţii până la 200. Dat fiind cele spuse, s-ar putea trage concluzia că o mufă PS/2 este mai bună decât varianta USB. Teoretic este adevărat, însă în practică situaţia arată puţin altfel. Cu puţine excepţii, mouse-urile agăţate de portul PS/2 trimit doar 40 impulsuri pe secundă. Doar cu ajutorul unui program special (vezi caseta "Şoareci frezaţi"), această valoare poate fi ridicată. Multe mouse-uri participă fără murmure la overclocking, unele însă au un

GLOSAR

- **DPI** Dots per inch unitate de măsură pentru rezoluţie
- **PS/2** Mufă standard pentru tasturi şi mouse-uri
- **USB** Universal Serial Bus, mufă pentru periferice

Pad-ul potrivit

Mouse-urile pentru jocuri pot aluneca şi din cauza suprafeţei pad-ului. Vi le prezentăm pe cele mai bune.

Chiar dacă mouse-ul dvs. posedă o precizie dumnezeiască: fără un pad potrivit sub el, nu vă va dezvălui toate performanţele sale. La mouse-urile optice există două variante: sau aveţi încredere în suprafaţa curată a mesei, sau luaţi un mouse-pad potrivit. În ultimul caz, vă recomandăm şaibele de plastic dur marca Everglide (de exemplu, Everglide Giganta). Toţi ceilalţi utilizatori vor trebui să-i pună rozătoarei ceva sub ea pentru ca să nu fugă în toate direcţiile sau deloc.
Jucătorii profesionişti sunt dependenţi de covoraşele pentru mouse 3M care au o suprafaţă mai aspră şi sunt făcute dintr-un material mai subţire. O idee mai subţiri sunt şi şaibele din cauciuc dur de la Everglide, care însă costă ceva mai mult. Ele ridică vizibil senzitivitatea mouse-ului.

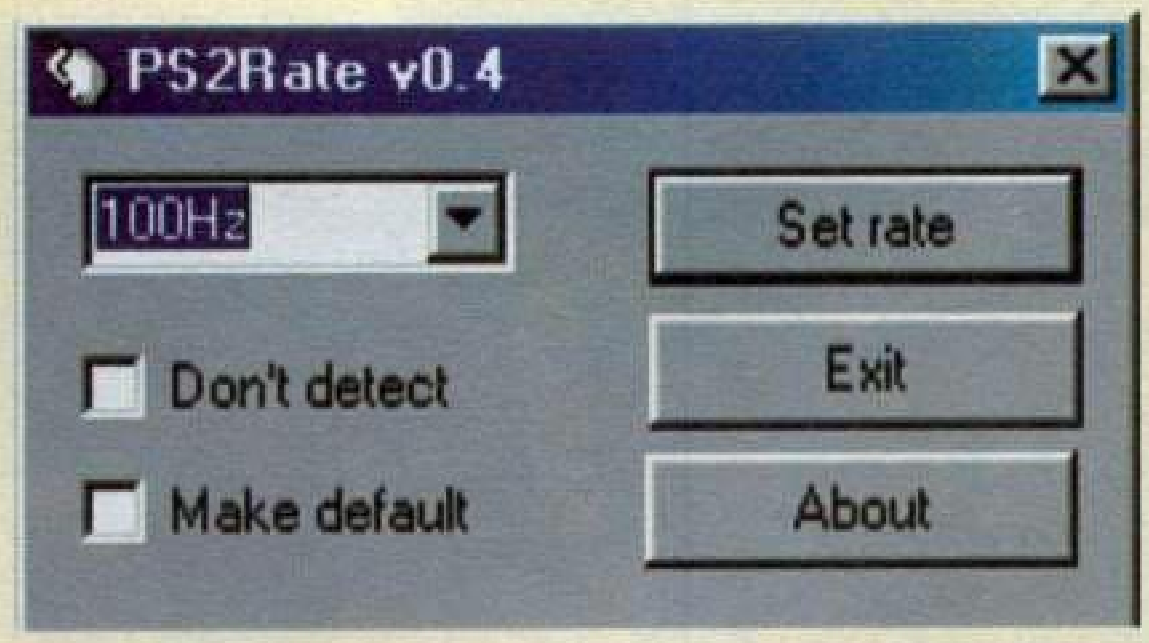


MONSTERPAD Everglide Giganta costă 20 $ şi este o alegere potrivită mai ales pentru jucătorii cu o mare nevoie de spaţiu.

Şoareci frezaţi

Mouse-urile PS/2 nu trebuie să fie neapărat o prezenţă imprecisă pe masă. Faceţi-i un overclocking micuţului rozător de jocuri.

Nu numai placa grafică sau procesorul pot fi victimele unui overclocking. Şi mouse-urile PS/2 pot fi setate dincolo de standarde, dacă folosiţi pentru aceasta programelul potrivit. Cu PS/2 Rate scoateţi dintr-un mouse standard PS/2 până la 200 impulsuri pe secundă viteză de transfer. 100 impulsuri ajung totuşi pentru jocuri şi lucru; în acest fel, nici procesorul nu va mai fi atât de solicitat.





■ SPORT EXTREM Tableta grafică "Graphire" produsă de Wacom satisface şi la jocuri, mulţumită rezoluţiei interne de 1000 dpi.

GLOSAR

- **3M** Producător de mouse-pad-uri extrem de subţiri
- **Coolie Hat** Buton rotativ, aflat în mod normal la joystick-uri
- **Sample Rate** Număr de impulsuri/secundă cu care se face cererea de date de la un mouse
- **Scroll Wheel** Rotiţă pentru scrolling în site-uri web sau texte

comportament ciudat. Dar nici atunci când şoricelul PS/2 trimite 200 impulsuri pe secundă nu este mai bun decât unul USB. Pe de o parte, nu observaţi nici o diferenţă între 125 şi 200 impulsuri/secundă. Puteţi face comparaţia gândindu-vă la FPS-ul (Frames per second) din jocuri. Diferenţa dintre 40 şi 125 FPS o observaţi imediat, însă saltul de la 125 la 200 FPS nu poate fi perceput de ochiul omenesc. În sfârşit, procesorul este foarte solicitat la o rată de transfer de 200 impulsuri pe secundă. Concluzia este că puteţi folosi liniştit la jocuri un mouse USB dacă aveţi un astfel de computer.

Magistrala de date dintre PC şi mouse este doar un singur argument calitativ. Pentru un adevărat feeling la jocuri, un rol mai hotărâtor îl joacă rezoluţia internă a mouse-ului. Aceasta se măsoară la imprimante şi scanere în dpi (dots per inch) care reprezintă numărul de puncte pe inch (2,54 cm). Mouse-urile obişnuite posedă, independent de tipul de conexiune, o rezoluţie de 400 dpi, deci recunosc 400 de situaţii diferite dacă se mişcă pe o linie cu lungimea de un inch. Aici intervin mouse-urile pentru jocuri, precum Razer Boomslang (descris în numărul 1 al revistei). Acestea au o rezoluţie internă extrem de mare, fiind astfel mult mai precise decât cele standard. Un alt factor calitativ este arsenalul de funcţii oferite. Minimul necesar unui jucător sunt trei taste dacă nu vrea aterizeze pe marginea jocului din cauza lipsei de control. Cei ce doresc să mai şi exploreze Internetul sau au de a face deseori cu texte, nu se vor lipsi de bună voie de o rotiţă de scroll. Butoanele pentru funcţii speciale precum tastele pentru degetul opozabil şi Coolie Hat-urile sunt mai degrabă o chestie de gust şi de obişnuinţă. Cumpărarea unui mouse nu trebuie privită ca fiind ceva de sine stătător, căci va trebui să vă gândiţi şi la un pad potrivit pentru el. Altfel, următoarea sesiune de jocuri devine în scurt timp o sesiune supărătoare de patinaj. Foarte plăcute sunt, fiind fără cablu, noile combinaţii tastatură-mouse infraroşu (de exemplu Logitech Cordless Desktop). Cei care doresc să facă manevre precise în jocuri cu acestea vor fi foarte dezamăgiţi de ele, în ciuda progresului tehnic pe care l-au realizat în comparaţie cu vechile aparate infraroşu.

Thilo Bayer
t.a. Corneliu Dan



ANTRENAMENT SERIOS Mouse-ul FF vă crează senzaţia de balansare.

Monstermouses – privire asupra pieţei

Doriţi să aveţi o privire de ansamblu totală asupra celor mai relevanţi camarazi de joacă? Atunci poate n-ar fi rău să studiaţi lista noastră de mai jos.



PRODUCĂTOR	PRODUS	PREŢ	TIP	MUFĂ	NUMĂR TASTE	SCROLL	MĂRIME	GREUTATE
Genius	NetScroll Optical	$ 48,-	Optic (bilă)	PS/2 (USB)	5	Da	Mare	Uşor
Kärna	Razer Boomslang 1000	$ 75,-	Mecanic (bilă)	PS/2, USB	5	Da	Mare	Mijlociu
Kärna	Razer Boomslang 2000	$ 99,-	Mecanic (bilă)	PS/2, USB	5	Da	Mare	Mijlociu
Logitech	WM Gaming Mouse	$ 40,-	Mecanic (bilă)	PS/2, USB	3	Nu	Mijlociu	Greu
Microsoft	IntelliMouse Optical	$ 55,-	Optic (minicameră)	PS/2, USB	5 (4)	Da	Mijlociu	Uşor
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	$ 44,-	Optic (minicameră)	PS/2, USB	3	Da	Mijlociu	Mijlociu
Microsoft	IntelliMouse Explorer	$ 60,-	Optic (minicameră)	PS/2, USB	5	Da	Mare	Mijlociu
Saitek	GM2 (Maus + Tastatur)	$ 65,-	Mecanic (bilă)	USB	3 + 4 (Mouse)	Da	Mare	Mijlociu
Trust	Ami Mouse Scroll Pro	$ 20,-	Mecanic (bilă)	PS/2, serial	4	Da (2)	Mijlociu	Mijlociu

Cu mâinile în joc

Microsoft vrea să încredinţeze un avantaj strategilor ambiţioşi

FACTS ■ PRODUS Strategic Commander ■ CATEGORIE Periferice ■ PROVIDER Microsoft ■ PREŢ cca. DM 120,- ■ TERMEN DE APARIŢIE Octombrie 2000

PE SCURT

Se poate conecta Strategic Commander şi la Gameport?
Nu. Ca la noile controllere SideWinder, şi aici atuul este portul USB.

Cum pot să mă descurc în mulţimea asta de butoane?
Microsoft va livra un program împreună cu acesta, pentru ca jucătorul să poată seta un profil individual. Mai mult, toate tastele au marginea iluminată. Avantajul este că vor fi iluminate doar tastele funcţionale.

Vă puteţi închipui să jucaţi în viitor fără a vă folosi de mult iubita tastatură? Dacă ar merge după Microsoft, loviturile strategice ar trebui conduse cu ajutorul mouse-ului şi al unei chestii pline de butoane în cealaltă mână.

Seria SideWinder de la Microsoft va avea începând cu luna octombrie o nouă rudenie. Pe lângă faptul că arată neobişnuit, Strategic Commander (SC) mai dispune de un neobişnuit spectru de funcţiuni. Lista celor mai impresionante proprietăţi începe cu mulţimea de butoane programabile. Treimea superioară este împănată cu şase taste, ale căror funcţiuni sunt comandate de cele trei comutatoare laterale. Mai există un comutator central, pentru alternarea profilurilor programate; cu acesta, se realizează până la trei tastaturi cu funcţii diferite. Dacă vom scoate acum un calculator din buzunar, vom obţine gigantica cifră de 72 acţiuni posibile care pot fi realizate de SC. Pentru a le programa optim, Microsoft va livra şi un software bine gândit, cu o mulţime de opţiuni. Astfel, combinaţiile mai complexe de taste vor putea fi eliminate, muncile zilnice se vor simplifica (precum "ţăranul şomer trebuie să lucreze pământul"). Microsoft a conceput o programare externă în software, care să poată fi încărcată împreună cu jocul. Cu ajutorul unei taste de înregistrare, utilizatorul poate să-şi pună în practică ideile spontane. Genial este faptul că vor fi iluminate doar tastele care au repartizată o funcţie în actualul profil.

Şi asta nu e totul. Cu SC, strategii pot să deruleze hărţile atât bidimensional (orizontal şi vertical), cât şi tridimensional (în jurul axei de rotaţie). În acest scop, SC posedă un soclu solid, pe care se montează unitatea mobilă de control (vezi imaginea din stânga). La jocurile mai vechi fără suport, scrolling-ul funcţionează doar "digital", deci nu fără inevitabilele trepte. Jucătorul poate să deruleze foarte lin deasupra peisajului (deci "analog"), fără a chinui mouse-ul sau tastatura doar la titlurile mai noi. Aceeaşi remarcă este valabilă şi pentru butonul de zoom, care uşurează micşorarea şi mărirea fragmentului de hartă ales. Şi acesta trebuie să fie sprijinit de joc. Microsoft a făcut demonstraţia lui SC la Age of Empires şi SimCity 3000. Atât scrolling-ul, cât şi deplasarea între diferitele profiluri setate permit cunoaşterea adevăratului potenţial al armei-minune. Astfel, un atac masiv în Age of Empires, cu trei armate consecutiv, nu a constituit o problemă, deoarece diferitele profiluri asigurau formaţiile de atac şi schimbarea camerei. Pe lângă fanii strategiilor, şi maniacii de pilotaj şi de acţiune se vor năpusti în întâmpinarea lui.

Thilo Bayer
t.a. Corneliu Dan



■ **CONTROL TOTAL** Strategic Commander se ataşează de mâna stângă, deschizând posibilităţi cu totul noi în jocuri.

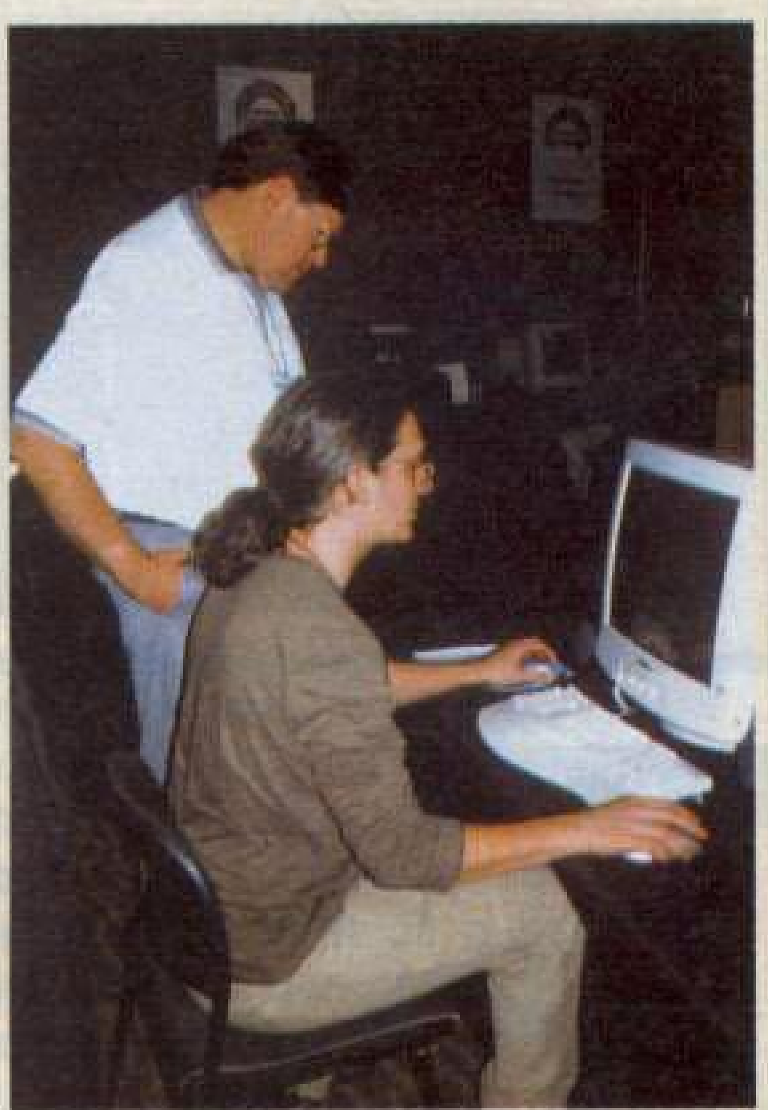
Maestrul în persoană

Bruce Shelley, programatorul-şef de la seria Age of Empires, ne-a împărtăşit părerea sa cu privire la nou-născutul SideWinder, Strategic Commander.

Bruce, care este prima ta impresie despre arma-minune a lui Microsoft?
După ce o viaţă întreagă te-ai luptat cu o tastatură, trecerea este destul de dificilă.

Cum crezi că vor reacţiona strategii cu ambiţii multiplayer la controller?
Îl vor iubi. Pentru că reduce foarte multe acţiuni standard la un minim, creând astfel mai mult spaţiu pentru strategiile mai complexe. Pentru că va trebui în mod obligatoriu să-l cumperi, pentru a primi un şut în fund.

Ce-ţi place cel mai mult la Strategic Commander?
Posibilitatea de a alege între profiluri, în funcţie de situaţie. Sunt curios cum va influenţa comunitatea de fani ai lui Age of Empires.



PREZENTARE LIVE Bruce Shelley (în stânga) se arată foarte prins de Strategic Commander.



SUS MÂINILE! SC asigură o bună perspectivă asupra RTS-urilor 3D.

Un talkshow pentru jucători

Cei care tastează mesaje text în timpul jocului pierd timp. Se impune introducerea mesajelor verbale.

FACTS ■ PRODUS **SideWinder Game Voice** ■ CATEGORIE **Periferice** ■ PRODUCĂTOR **Microsoft** ■ PREŢ **cca. DM 135,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Octombrie**

PE SCURT

Ce se ascunde în spatele lui Game Voice?
Microsoft vrea să îmbunătăţească jocul online, prin pregătirea unei soluţii de comunicare. Puteţi vorbi cu alţi jucători în timpul jocului şi aveţi nevoie doar de un sound card, o cască şi de software.

E nouă ideea?
Nu. Programele Battlefield Communicator sau Roger Wilco sunt folosite deja de mulţi jucători online. Ideea e că Microsoft are o ofertă completă, care conţine şi hardware-ul de control, pentru a putea alege receptorii mesajelor.



■ **PORUNCA VORBEI** Pachetul de comunicare verbală, Game Voice, conţine o cască şi hardware de control. Astfel înarmat, puteţi aştepta liniştit viitoarele lupte în echipă.

Dacă un observator neutru ar urmări jucătorii online înarmaţi cu cască şi microfon, imaginea îi va aminti de o hoardă de secretare sau oameni de afaceri. În orice caz, este eficient.

Schimbul de comenzi vocale este în mod clar o modă a anului 2000. Şi jucătorii îşi bat capul să ţină sub control atacurile în echipă. Tocmai aici mizează Microsoft pe SideWinder Game Voice. Pachetul de control vocal conţine o cască stereo realizată de Platronics, un comutator pentru coordonarea mesajelor şi un cuprinzător software de comunicaţii. Ultimul se bazează pe cunoscutul Battlefield Commander, ai cărui poducători au fost cumpăraţi anul trecut de Microsoft. Jucătorul mai are nevoie doar de o placă de sunet Full-Duplex, care practic este standard la plăcile produse în ultimii doi ani.

Oare transmiterea de mesaje vocale prin Internet nu afectează performanţele reţelei? În mod normal, nu. Programul cunoaşte patru opţiuni de control ale calităţii sunetului. Utilizatorul poate alege între un sample rate de 1 până la 32 biţi, pentru a găsi echilibrul ideal între calitatea sunetului şi Internet. Trebuie să ne gândim şi la faptul că la un meci 3D de ligă nu vom povesti romane, ci vom transmite doar mesaje scurte. Software-ul din background are funcţii sufieciente pentru a lucra ca organizator de chat şi mesaje. În lista "Buddy" puteţi vedea cine vă sunt coechipierii din reţea. Unul dintre jucători preia funcţia de server Game Voice pentru sesiunea curentă de joc şi-i invită pe ceilalţi să i se alăture în echipă. Acum puteţi seta pe tastatură tastele prin care apelaţi fiecare jucător. Se pot transmite mesaje fie la toţi participanţii deodată, fie la toată echipa, iar pentru acestea există tastele corespunzătoare. Micuţul hardware va recunoaşte chiar şi un abandon în timpul jocului, din partea vreunuia din membri. Clanurile astfel echipate vor avea cu siguranţă anumite avantaje în competiţie. Suplimentar, Game Voice este capabil să execute anumite acţiuni în joc, la comanda vocală. Pentru aceasta sunt livrate o mulţime de profile diferite, pentru a uşura familiarizarea cu noul produs. Microsoft plănuieşte să ofere gratuit software-ul de comunicaţii. Veţi putea deci şi dvs. să porniţi la treabă cu propria cască din luna septembrie.

Thilo Bayer
t.a. Corneliu Dan

Comeback în forţă

Microsoft îl va trimite în octombrie la pensie pe mult încercatul Force Feedback Pro. Urmaşul său, Pro 2, râvneşte la tronul joystick-urilor.

Noua stea pe firmamentul joystick-urilor este înainte de toate compactă. Microsoft a integrat în caroserie partea externă de reţea a predecesorului, fapt pentru care gigantul software se aşteaptă la efecte FF (force feedback) şi mai puternice. Şi mânerul este ceva mai mic. Toate tastele sunt mai uşor accesibile. Butonul pe opt căi al lui FF Pro a fost înlocuit de inginerii Microsoft cu un Coolie-Hat, care promite un acces mai bun. Pe soclu se mai află patru butoane suplimentare şi un reglator, iar tasta pentru funcţii suplimentare a fost eliminată. Throttle nu mai este acum un reglator rotativ, ci mai degrabă un comutator. Pe scurt, cu toate că FF Pro 2 nu va câştiga premiul pentru inovaţii, îşi va face cu siguranţă o mulţime de prieteni.



■ **EVOLUŢIA MÂNERULUI** FF Pro 2 posedă un design mai compact şi permite efecte de feedback mai evidenţiate.



SPIRIT DE ECHIPĂ Jocurile în echipă profită de comunicaţiile verbale.

Îndrumător CD

CD-ROM-ul nostru are o nouă interfaţă Flash de navigare.

Nu este necesară instalarea vreunui program suplimentar. Pentru o vizualizare optimă vă recomandăm o rezoluţie minimă de 800x600 dpi.

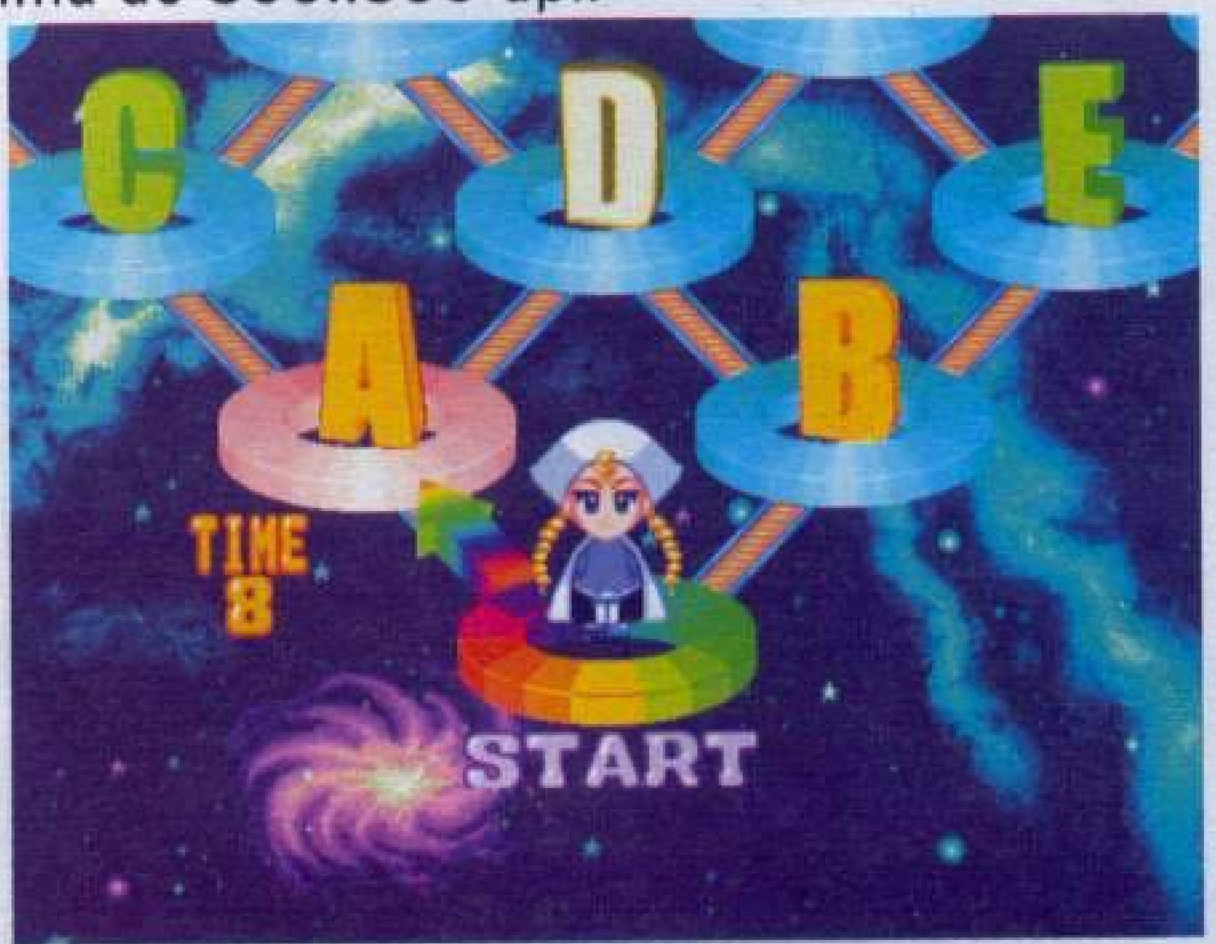
Bust-A-Move 4

Bust-A-Move 4 este un joc de consolă fără nici un fel de reproşuri, gândit mai ales pentru jucătorii mai tineri. Principiul de joc este foarte simplu: balonaşele sunt trimise în sus la fel ca la un flipper obişnuit. Dacă trei balonaşe se lovesc unele de altele, acestea se sparg şi se adaugă puncte. Controlul se face cu mouse-ul sau cu tastatura.

Control:

Taste	Acţiune
w	Start joc
e	OK
x	Cancel
q	Sus
a	Jos
d	Dreapta
s	Stânga

- Necesar: Pentium 166, 64 MB RAM
- Recomandat: Pentium 266, 128 MB RAM
- Suport-3D: -



O ADEVĂRATĂ FARSĂ Alegerea interactivă a nivelurilor duce întotdeauna la aceleaşi câmpuri de joc care pot fi absolvite după dorinţă.

Croc 2

Răutăciosul baron Dante a înviat din nou pentru a-i tiraniza cu ai săi dantini pe curajoşii dar total inocenţii gobbos. Micuţul crocodil este controlat de jucător pentru a-i ajuta pe prietenoşii gobbos să iasă din impas. Cine cunoaşte deja partea întâi se va obişnui repede cu cea de-a doua parte, căci controlul a fost modificat doar foarte puţin. Versiunea demo de pe CD vă va convinge de calităţile grafice şi de atractivitatea soundtrack-ului jocului. Controlul poate fi configurat complet, dar se recomandă un gamepad.

Control:

Taste	Acţiune
q	Înainte
a	Înapoi
d	Dreapta
s	Stânga



POZIŢIE TACTICĂ Primul adversar aşteaptă deja la capătul podului.

- Necesar: Pentium 266, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium 350, 64 MB RAM
- Suport-3D: Direct 3D, Glide opţional

Metal Fatigue (CD 1)



HEAVY METAL Construcţia bazei se realizează aproape la fel ca în Earth 2150

În lumea lui *Metal Fatigue* conduc Combots-ii. Aceste uriaşe maşini de luptă sunt construite modular şi pot fi utilizate în orice condiţii de atac. Versiunea demo are două misiuni din prima campanie. *Metal Fatigue* foloseşte tehnica 3D obişnuită a genului. Câmpul de luptă se poate roti cu tastatura în orice direcţie. Pe lângă Combots, jocul mai are încă o altă noutate: pentru prima dată, luptele se dau nu numai la suprafaţa planetei, ci şi pe orbită sau sub pământ.

Control:

Versiunea demo se poate controla complet cu mouse-ul.

- Necesar: Pentium 233, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium 400, 128 MB RAM
- Suport-3D: -

Cue Club

Cue Club este o simulaţie de biliard cu două moduri: US 8 Ball şi Speed Ball. La Speed Ball trebuie să introduceţi bilele cât mai repede posibil, iar la US 8 Ball jucaţi contra unui adversar virtual. Jocul mai are pe lângă o foarte reuşită grafică un control foarte simplu şi inovativ. Bila poate fi lovită şi deplasată foarte exact datorită liniilor trasoare şi cruciuliţelor. Cu ajutorul meniului mai pot fi modificate puterea şi efectul



SETARE Direcţia şi puterea loviturii pot fi setate complet cu mouse-ul.

loviturii, făcând posibile adevărate lovituri de maestru.

Control:
Realizat complet prin mouse.

CD 2
- Necesar: **Pentium 166, 16 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium 266, 64 MB RAM**
- Suport-3D: **Glide necesar, Direct 3D opţional**

Invictus

Invictus începe la sfârşitul odiseii lui Homer, iar acţiunea constă în lupta contra lui Poseidon şi a armatei sale. Cercetaţi cu armata Grecia antică pentru a o elibera din ghearele lui Poseidon. Ca o proprietate aparte puteţi să recrutaţi nu numai soldaţi simpli, ci şi eroi mitologici. *Invictus* se controlează complet cu mouse-ul, acesta funcţionând tipic ca la un RTS: cu tasta stângă selectaţi o unitate, iar ţinând-o apăsată se va deschide o fereastră de selectare prin care puteţi selecta mai multe unităţi concomitent.



TRAGEDIA ANTICĂ Invictus se orientează după basmele şi legendele antice greceşti.

Control:
Realizat complet prin mouse.

CD 2
- Necesar: **Pentium 266, 64 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium 350, 64 MB RAM**
- Suport-3D: **-**

Rally Master

Maşina se menţine cu greu pe şosea urmărind adversarul. Chiar şi cea mai mică greşeală de pilotaj poate duce la avarii foarte mari. În cazul unui accident performanţele maşinii scad foarte mult. În acest demo veţi găsi o cursă contra cronometru şi una contra unui adversar. Copilotul citeşte din "cartea de rugăciuni" următoarea curbă, următorul tunel sau alte caracteristici ale traseului. Va trebui să le luaţi în seamă dacă doriţi să ajungeţi la finish.

Control:
Controlul este uşor de configurat, dar cam sensibil.

Sudden Strike (CD 1)

CDV livrează un RTS greu comestibil pentru tacticieni. Va trebui să-l jucaţi cu capul limpede şi cu multă răbdare. La suprafaţă seamănă cu un RTS asemănător cu seria C&C. În calitate de comandant suprem al armatei germane, ruseşti sau americane, conduceţi istoria Celui De-al Doilea Război Mondial. Spre deosebire de Command & Conquer: Tiberian Sun, Sudden Strike pune un accent mult mai mare pe tactică şi strategie. Din fericire, peisajul nu serveşte doar satisfacţiei optice: soldaţii se pot ascunde în case şi prinde în ambuscadă tancurile.

Control:
Realizat complet prin mouse.

- Necesar: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Recomandat: **P II 300, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **keine**



ALARMĂ ANTIAERIANĂ Puteţi să vă bazaţi nu numai pe unităţile de sol ci şi pe sprijinul aerian.



PROASPĂT TAPETAT Marginea pădurii arată precum un tapet din anii 70.

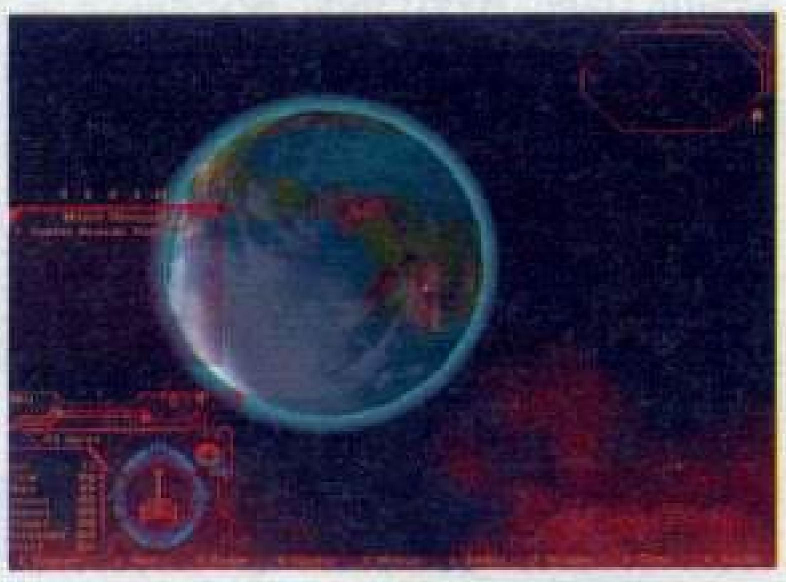
CD 2
- Necesar: **Pentium 166, 32 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Suport-3D: **-**

Star Trek – Klingon Academy

Star Trek VI este baza acestui joc. În calitate de căpitan al navei spaţiale Bird of Prey trebuie să extindeţi graniţele imperiului klingonian contra Warbirdurilor romulane, a navelor spaţiale ale Federaţiei, a tholianilor şi a altor inamici. În funcţie de gradul de dificultate, navele inamice sunt luate automat în vizor şi se trage asupra lor, însă torpilele sunt limitate. Controlul de la tastatură poate fi învăţat şi configurat foarte uşor. Se recomandă însă să folosiţi un joystick.

Control:

Taste	Acţiune
q	Sus
a	Jos
d	Dreapta
s	Stânga
b	Arma standard



ÎNTINDERI NESFÂRŞITE Veţi întâlni în adâncurile spaţiului o mulţime de adversari.

CD 2
- Necesar: **Pentium 233, 64 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium II/350, 128 MB RAM**
- Suport-3D: **Direct 3D**

Shadow Watch

Shadow Watch este un joc de strategie bazat pe runde, construit după principiul unui Jagged Alliance. Dirijaţi o unitate specială de luptă care trebuie să descopere o conspiraţie în lumea extrem de colorată a jocului. Un rol foarte important îl joacă interogarea martorilor, căci derularea acţiunilor viitoare are loc în funcţie de declaraţiile lor. Astfel ia naştere un joc foarte complex care convinge cu cele peste 162 rezultate posibile. Controlul este dificil, personajele din joc fiind dirijate cu tastele săgeţi din meniu.



SCHIMBARE DE PERSPECTIVĂ Zidurile care stau eventual în drum sunt scoase din imagine.

Control:
Cu mouse-ul, prin meniul aflat sus în partea dreaptă.

CD 2
- Necesar: **Pentium 133, 32 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium II/333, 64 MB RAM**
- Suport-3D: **Direct 3D**

Theocracy

Suntem în anul domnului 1419 şi mai avem doar câteva decenii până la apariţia europenilor în America. Ca domnitor al unei provincii va trebui să realizaţi cât mai repede o situaţie economică şi politică stabilă astfel apare pericolul de a fi cotropit de vecinii rivali. Aveţi doar 100 ani pentru a întări provincia, înainte ca spaniolii să vină cu muschetele şi tunurile lor. Acest RTS are calităţi foarte asemănătoare cu Age of Empires 2! Animaţiile şi celelalte detalii grafice sunt realizate cu multă transpiraţie, iar jocul rulează fără bug-uri chiar şi atunci când ecranul este plin de sute de figurine. Controlul se face prin mouse, iar meniul este extrem de cuprinzător.



"SPIRIDUŞII" Spre deosebire de Settlers, puteţi controla soldaţii în luptă.

Control:
Se pot folosi ambele taste standard ale mouse-ului.

CD 2
- Necesar: **Pentium 200, 64 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium 400, 128 MB RAM**
- Suport 3D: **Direct 3D**

Superbike 2000

Ca grafică, handling şi realism, Superbike 2000 îşi lasă concurenţa mult în urmă. Animaţiile pentru piloţi şi motocicletele lor arată ca în realitate. Caracteristicile de pilotaj ale motocicletelor sunt simulate cu o extraordinară acurateţe. Tocmai acest lucru face ca jocul să poată fi stăpânit foarte greu la gradele de dificultate mai mari.

Control:

Taste	Acţiune
Q	Acceleraţie
A	Frână
D	Dreapta
S	Stânga



HANGING OFF Animaţia piloţilor este extrem de realistă.

CD 2
- Necesar: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium 350, 128 MB RAM**
- Suport 3D: **Direct 3D**

Honda Motocross Grand Prix

Trăiţi o satisfacţie pură de pilotaj! Cu Honda Motocross Grand Prix veţi aduce fascinaţia acestui sport pe PC-ul dvs. Savuraţi cursele tensionate şi îmbunătăţiţi-vă timpurile rundelor prin configurarea fină a maşinii. Porniţi versiunea demo, setaţi rezoluţia dorită, controller-ul şi tastele şi porniţi în cursă.



ALPINIŞTII Cursele se desfăşoară pe un teren deluros cu multe obstacole.

CD 2
- Necesar: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium 233, 64 MB RAM**
- Suport 3D: **Direct 3D**

Versiuni Actuale

Cele mai jucate jocuri ale ultimelor luni şi numerele de versiune actuale.

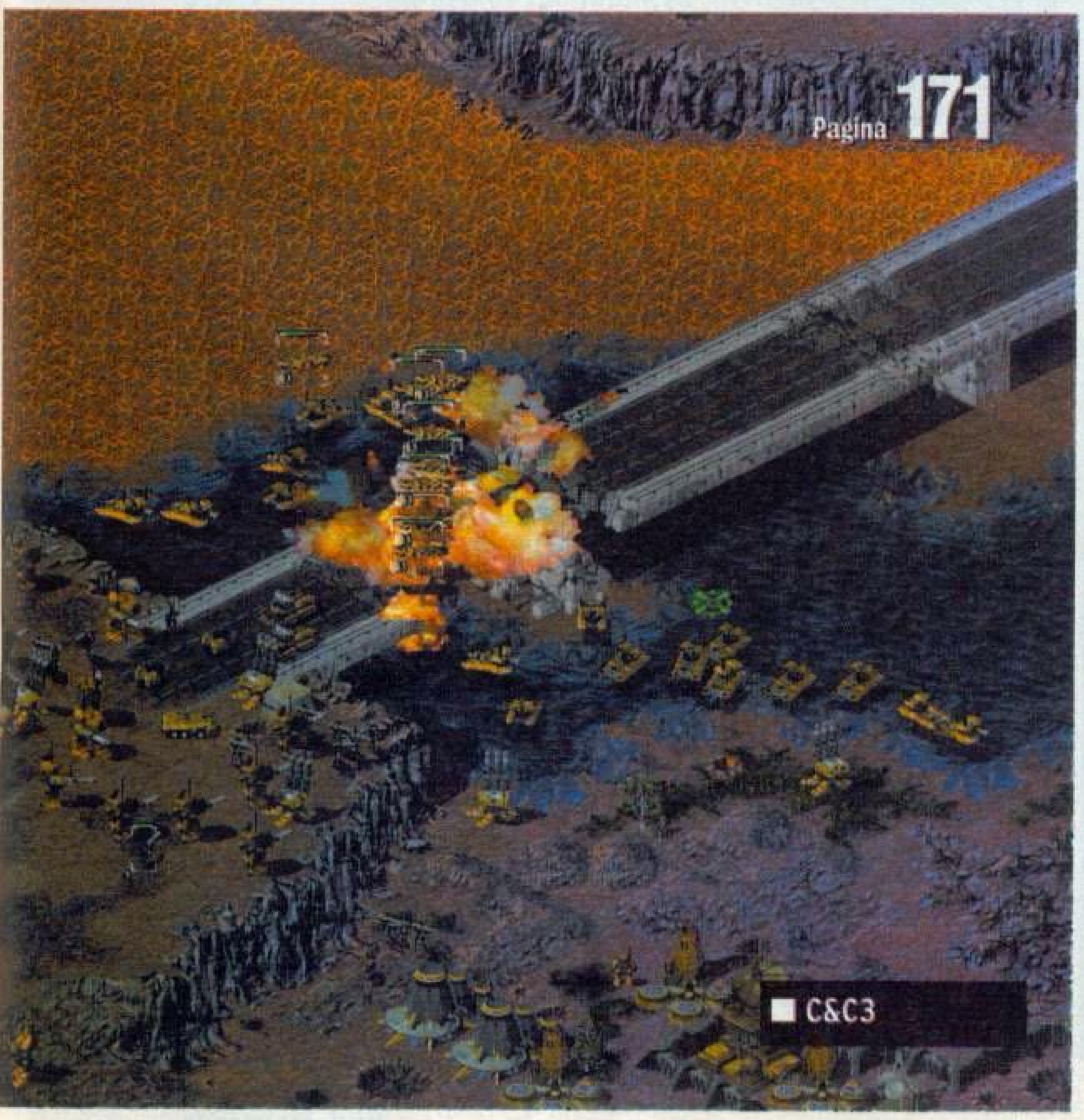
TITLU	VERSIUNEA
Catan - The first Isle	v1.029
Age of Empires	v1.0c
Age of Wonders	**v1.35**
Anno 1602 - NINA	v.1.3
Anstoss 3	**v1.03**
Apache Havoc	v1.1d
Baldur's Gate	v1.3.5512
Biing! 2	v1.04
Bundesliga Manager 98	v2.0b
C&C 3: Tiberian Sun	v1.17
Civilization Call to Power	v1.2
Close Combat 4	**v4.02**
Civilization II Gold	v1.3
Codename Eagle	v1.12
Command & Conquer: Tiberian Sun	**v2.02**
Darkstone	**v1.05**
The Settlers 3	v1.52
Dungeon Keeper 2	v1.61
Earth 2150	v1.4
Falcon 4	v1.08i
Fighter Squadron	v1.50
Flanker 2.0	v2.01
Fighting Steel	v1.1
Fly!	v1.01.77 Beta
FreeSpace	v1.06
FreeSpace 2	v1.02
Golf Pro	v1.02
Grand Prix Legends	v1.2
Grand Theft Auto 2	v1.03
Half-Life	**v1.0.1.6**
Half-Life - Opposing Force	v1.001
Hattrick Wins!	v1.02
Heretic 2	v1.06
Heroes of Might and Magic III	v1.1
Hidden and Dangerous	v1.3
Homeworld	v1.0.0.4
Indiana Jones and the Infernal Machine	v1.1
Imperialism 2	v1.02
Jagged Alliance 2	v1.05
Kicker Manager	v1.05
King's Quest 8	v1.0.0.3
Kurt	v1.14
Hope Land	v1.051
Lands of Lore 3	v1.06
Legacy of Kain: Soul Reaver	v1.2
Links LS 99	v1.21
M.I.A.	v1.02
Machines	v1.15
MechWarrior 3	v1.2
Metro Police	v1.4
Might and Magic VII	v1.1
Motorhead	v3.0
Myth 2 - Soulblighter	v 1.3
Myth - The Fallen Lords	v1.3
NASCAR Revolution	v1.02
Nice 2	v1.04
Panzer Elite	v1.07
Panzer General 4	v1.01
Prince of Persia 3D	v1.0
Quest for Glory 5	v1.2
Racing Simulation 2	v1.06
Railroad Tycoon II: The Second Century	v1.53
Rainbow Six Rogue Spear	v2.05
Rally Championship	v5.27
Requiem	v1.1
Revenant	v1.11
Re-Volt	v1.1
Septerra Core	v1.01
Shadow Company	v1.3
Sid Meiers Alien Crossfire	v2.0
Sid Meiers Alpha Centauri	v4.0
Sim Theme Park	v1.1
Spec Ops II	v1.1.1
StarSiege Tribes	v1.10
Star Trek: Birth of the Federation	v 1.02
Star Wars Episode 1 - Phantom Menace	v1.1
Star Wars Rogue Squadron	v1.00.01
Starcraft	v1.07
Starcraft Brood War	v1.07
Starsiege	v1.03
Starsiege Tribes	v1.9
SWAT 3 - Close Quarters Battle	**v1.2**
TA - Kingdoms	**v3.0**
Thandor	**v1.01**
Total Annihilation	v3.1
Ultima 9 Ascension	v1.18F
Unreal	v2.24
Unreal Tournament	v4.05b
Verkehrsgigant	**v1.1**
WarHammer 40000 - Rites of War	v1.1
Warzone 2100	v1.10
Wheel of Time	v333b
X - Beyond the Frontier	v1.09
X-Wing Alliance	v2.02

Tipps & Tricks



Pagina 165

■ DARK PROJECT 2



Pagina 171

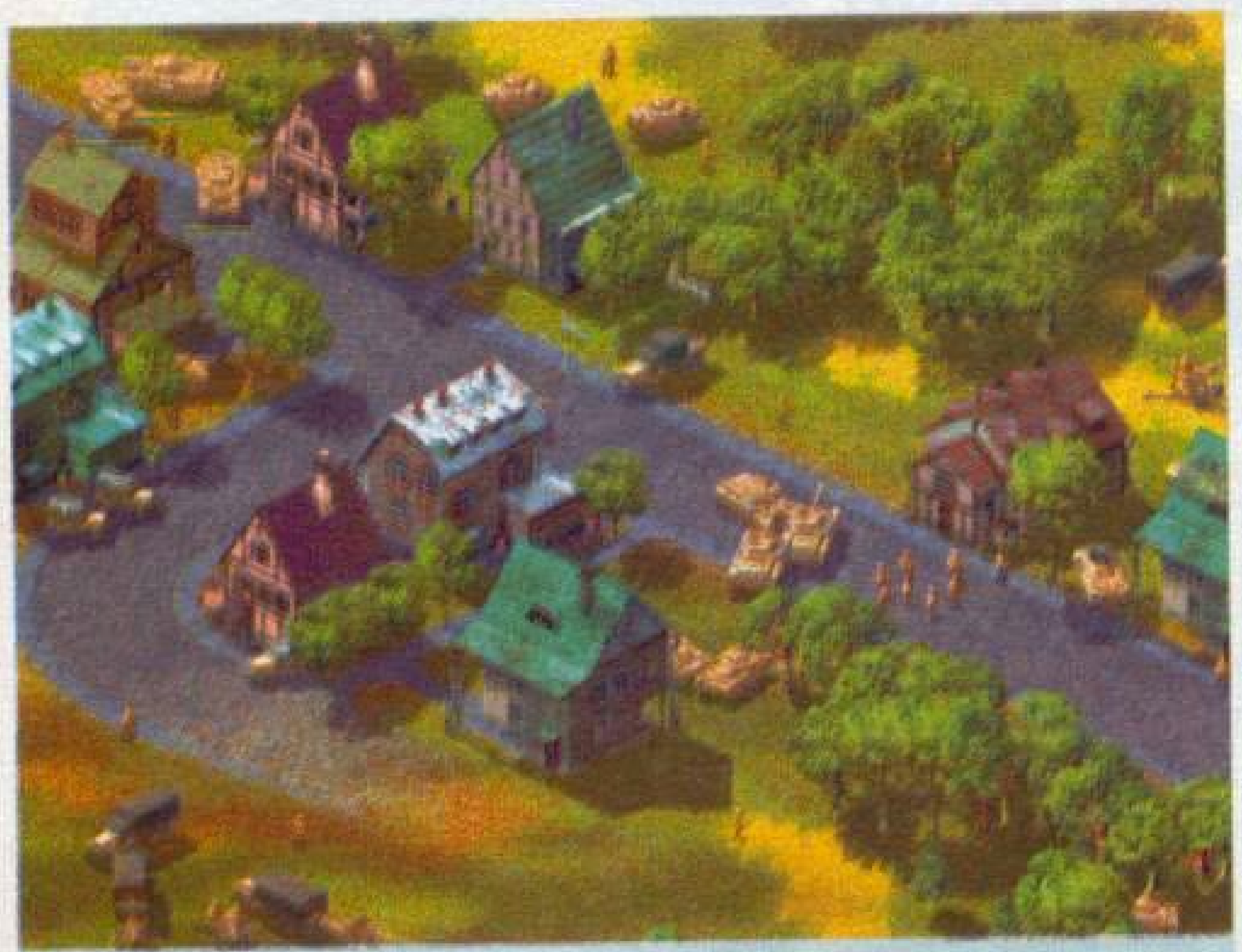
■ C&C3

Nou nouţ şi rezolvat deja: C&C 3 Mission-CD şi mult aşteptata parte a II-a a lui Dark Project. Începând cu pagina 181 vă oferim şi tabelele de carieră pentru The Sims.

Tips & Tricks

Shorttips

Tuning-Tipps









Indicaţii de expediere

Doriţi să ne trimiteţi soluţia vreunui joc? O vom primi cu plăcere - pentru ca totul să decurgă cum trebuie, urmaţii indicaţiile de expediere.

FOARTE IMPORTANT: dacă ne trimiteţi contribuţia dvs. la tips & tricks, aceasta trebuie să fie PERSONAL realizată; înseamnă că trucurile nu au voie să fie luate din alte publicaţii (inclusiv Internet)!

Care tips&tricks au şansa cea mai mare să fie publicate?
Cele mai căutate sunt shorttips-urile la cele mai actuale jocuri (să nu fie mai vechi de 6 luni). Trucurile la jocurile indexate nu pot fi publicate de noi - de aceea ajung imediat la coşul de hârtie.

Cât se plăteşte pentru trucurile trimise şi publicate?
Depinde de tipul şi lungimea trucului. Pentru codurile cheat şi pentru tips veţi primi între 20-100 DM. Schiţele şi screenshoturile măresc onorariul.

Să trimit textul pe dischetă sau prin poştă, pe hârtie?
Pentru shorttips ajunge o scrisoare sau o carte poştală. Contribuţiile mai lungi vor trebui trimise pe dischetă sau CD.

Pot să pun şi o schiţă/un screenshot?
Ar fi de dorit - dacă este posibil, să "dovediţi" shorttip-ul dvs. printr-un screenshot. Schiţele pot fi efectuate cu mâna sau cu un program de desen.

În ce format să trimit documentele?

Texte:	Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) sau Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Imagini:	GIF, PCX, TIF, JPG sau BMP

Am scris un program de cheat pentru jocul x. Puteţi să-l folosiţi la ceva?
Avem întotdeauna loc pe CD-urile demo ale revistei pentru unele aplicaţii folositoare şi interesante.

Pot să trimit Tips&Tricks prin e-mail?
Da, este posibil. Trimiteţi tipsurile dvs. la: tipps@pcgames.de
(nu uitaţi să scrieţi şi adresa dvs. şi numărul de cont)

Puteţi să mă înştiinţaţi dacă aţi primit documentele?
Din păcate, nu putem să facem acest lucru datorită cantităţii uriaşe de documente care se primesc în fiecare lună (scrisori, dischete, cărţi poştale şi e-mailuri).

Shorttipul meu a fost publicat în numărul x al PC Games, dar nu am primit încă banii.
Sau nu aţi scris corect adresa şi numărul de cont, sau este vorba de o omisiune din partea noastră. Dacă după două luni de la apariţia revistei nu aţi primit banii, trebuie să vă anunţaţi la redacţia noastră.

Am citit că trucul la jocul y a fost publicat în numărul x al revistei. Cum pot comanda acest număr?
În măsura în care acest număr se mai poate livra, faceţi o comandă pe adresa relaţiilor cu cititorii (vezi impressumul din revistă).

La ce trebuie să fiu atent când trimit documentele?
1. Scrieţi citeţ numele, prenumele, adresa şi titlurile jocurilor pe TOATE documentele trimise.
2. Pentru a vă putea trimite onorariul, avem nevoie de adresa completă a băncii dvs. (banca, codul poştal, posesorul contului, numărul de cont).
3. Vă rugăm să scrieţi titlurile jocurilor citeţ pe plic.

Notă: toate documentele trimise se vor redacta în limba engleză sau germană.

ADRESA:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Sau per e-mail la:
tipps@pcgames.de

Dark Project 2

Stingeţi becurile în cameră şi lăsaţi-vă pătrunşi de atmosfera de mister a lui Dark Project 2

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Looking Glass** ■ DISTRIBUŢIE **Eidos** ■ PREŢ **cca. DM 80,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Aprilie 2000** ■ **Interzis sub 16 ani**

Permiteţi-mi să mă prezint. Mă numesc Garrett, cunoscut şi ca "Masterthief". A trecut peste un an deja de când vă ofer serviciile mele de a vă introduce în secretele branşei. Acum ne aşteaptă noi comori şi tentaţii. Haideţi să începem cât mai repede, să vă formaţi puţin degetele lungi.

Indicaţii generale de joc

Cum devin un hoţ bun?

Cine porneşte pe drumul nostru nocturn pentru prima dată, trebuie să citească neapărat caseta "Neexperimentat în d'ale furatului". Iepuraşii mai experimentaţi vor avea acum noi posibilităţi de a proceda cât mai profesionist, mulţumită noilor obiecte din dotare.

Există sfaturi pentru controlul de la tastatură?

Opţiunile standard pot genera frustrări, mai ales când, în loc să apăsaţi tasta "quick save", o veţi apăsa pe cea de "quick load". Schimbaţi neapărat tastele. Deoarece de multe ori va trebui să treceţi extrem de repede prin tot felul de uşi, alocaţi hotkeys la chei şi şperacle.

Este nevoie neapărat să cumpăr echipament?

În mod normal, echipamentul de bază ar trebui să fie de ajuns pentru orice misiune. Porniţi de la ideea că cele mai importante obiecte pot fi reînnoite într-un tur de jafuri. De exemplu în nivelul trei, "Înşelăciunea", există în sala de antrenament un balcon cu o uşă secretă. Nu puteţi ajunge însă la ea fără a avea o săgeată cu sfoară. Căutaţi puţin împrejur şi veţi găsi în partea din spate a sălii săgeata necesară. Cine doreşte însă să-şi cheltuie ducaţii câştigaţi cu sudoare, poate să cumpere echipamentul din start, economisind astfel timp de căutare. Oricum, banii nu îi puteţi lua cu dvs. de la un

Neexperimentaţi în d'ale furatului

Dacă doriţi să deveniţi un hoţ experimentat, trebuie să respectaţi câteva reguli de bază.



FURIŞAT **Hoţul rămâne nedescoperit în umbra întunecată a scărilor.**

Regula 1: Umbra este prietenul nostru, iar lumina - duşmanul.
Urmăriţi întotdeauna indicatorul de luminozitate; cu cât este mai întunecat, cu atât mai bine pentru dvs. În întuneric, nici un paznic nu vă poate simţi. Fiţi atenţi la sursele de lumină, pe care le puteţi stinge trăgând în ele cu săgeţi.

Regula 2: Păşiţi cu atenţie şi ascultaţi-vă paşii.
Pe lângă lumină, un alt obstacol este zgomotul. Când se apropie paznicii, trebuie să reacţionaţi cât mai silenţios posibil. Păşiţi încet şi mărunt pe podeaua din gresie sau piatră. Puteţi să tropăiţi, dacă doriţi să atrageţi vreun paznic în ambuscadă.

Regula 3: Folosiţi inventarul cu măsură şi chibzuinţă.
Pe lângă un perfect control al corpului, vă poate ajuta foarte mult şi utilizarea echipamentului. Cum folosiţi cel mai eficient un arc, bâta sau alte ustensile, veţi afla în caseta "Echipamente".

Regula 4: Porniţi la treabă liniştit şi nu repezit.
A fi un maestru hoţ înseamnă înainte de toate a fi creativ. Nu încercaţi să pătrundeţi cu încăpăţânare întotdeauna prin acelaşi loc într-o încăpere, dacă aţi dat greş deja de câteva ori. Căutaţi alte posibilităţi, colţuri şi tuneluri care, cu toate că sunt mai lungi, vă ajută să pătrundeţi în siguranţă.

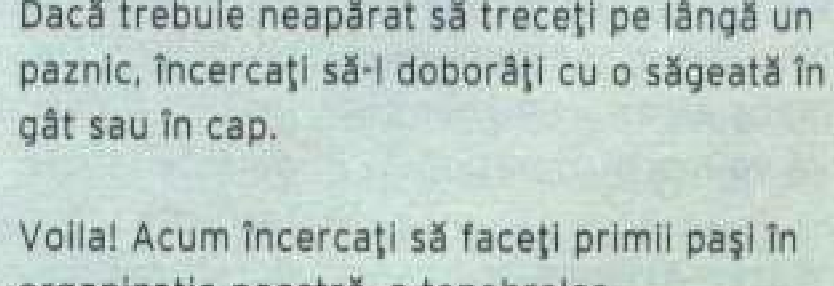
Regula 5: Aveţi darul scrisului - luaţi deci notiţe.
Aveţi în posesie o hartă bună şi un compas. Cu ea, sunteţi în stare să vă localizaţi în orice moment. Marcaţi locurile sigure pentru a vă fi utile în cazul unei retrageri. Marcaţi şi intrările în tunelurile secrete.

Regula 6: Trebuie să ştiţi ce face adversarul - observaţi-l.
În mod obişnuit, bunurile de furat sunt bine păzite. Dar un hoţ este mai şmecher decât toţi paznicii; întipăriţi-vă în minte traseele de patrulare, folosiţi-vă de ferestrele de timp pentru a trece neobservat, furaţi-le prostănacilor aurul şi cheile din fugă. Nici o grijă, vă puteţi apropia destul de mult de ei, însă va trebui să o faceţi pe ascuns.

Regula 7: Nu lăsaţi nici o urmă - înlăturaţi cadavrele paznicilor.
Dacă aţi folosit cu succes bâta sau săgeţile mortale, înlăturaţi corpurile neînsufleţite în colţuri întunecoase, pentru ca paznicii să nu observe că aţi intrat în castel. Nu uitaţi să le buzunăriţi.

Regula 8: Aveţi picioare bune - dacă sunteţi descoperit, alegeţi fuga în locul luptei.
Scopul dvs. nu este de a omorî toţi adversarii. Nici nu ştiţi să luptaţi prea bine. Paznicii sunt bine antrenaţi, ei parează, se apără şi se împrăştie la comandă. Cea mai bună soluţie este fuga la adăpostul întunericului. Aşteptaţi până când situaţia se linişteşte (ascultaţi comentariile paznicilor). Dacă trebuie neapărat să treceţi pe lângă un paznic, încercaţi să-l doborâţi cu o săgeată în gât sau în cap.

Voila! Acum încercaţi să faceţi primii paşi în organizaţia noastră, a tenebrelor.



GRĂMADA DE PAZNICI **Aproape ca într-o cutie de conserve, paznicii zac întinşi unul peste altul pe podea.**



MAGISTRAL În spatele intrării (A) se află o săgeată cu frânghie şi o manetă pe perete. Acţionând-o, veţi deschide un culoar secret (B) pe balcon şi vă căţăraţi până la intrare. Pe acolo ajungeţi în biroul şerifului.

Sfaturile cumpărate ajută la ceva?

nivel la altul. Nici nu trebuie să economisiţi echipamentul cumpărat, căci nu veţi putea păstra nimic pentru nivelul următor.

Conţinutul de informaţie din magazin îşi merită întotdeauna banii. Faceţi-vă sarcina mai uşoară, cumpărând carneţelul de notiţe. Citiţi-i conţinutul, ţineţi-l minte şi încărcaţi jocul salvat. Astfel puteţi salva ceva bani.

Ce este mai important: aurul sau scopul misiunii?

Depinde doar de dvs. cum doriţi să priviţi chestiunea. Cel care doreşte să scotocească fiecare colţişor căutând secrete şi monezi de aur, va trebui să investească cu siguranţă mai mult timp şi va trebui să se expună la mai multe pericole. Oricum v-aţi hotărî, de îndată ce v-aţi atins scopurile, misiunea este terminată automat şi nu veţi mai avea timp să căutaţi în continuare după comori.

Echipamente

Pentru exersarea întunecatei afaceri puteţi să apelaţi la un arsenal bogat de obiecte folositoare. Utilizarea mijloacelor de furat nu este întotdeauna uşoară; faceţi-vă timp să exersaţi.

Ce ar trebui să ştiţi deja

Blackjack
Amintiţi-vă: ca hoţi, trebuie să ajungem neobservaţi la ţintă, de aceea micuţa "unealtă" este un instrument din cele mai folositoare. Dacă vedeţi un paznic pe care doriţi să-l "anesteziaţi", trebuie să ajungeţi în spatele lui. Fiţi atenţi, căci dacă vă vede, nu-l mai puteţi doborî cu măciuca.

Moos Arrow
Puneţi deoparte săgeata de muşchi pentru podelele zgomotoase. Dacă trebuie să treceţi peste podele din metal sau din ţiglă, trageţi un moos arrow. Nimeni nu vă va mai auzi paşii.

Water Arrow
Nu întotdeauna există destulă umbră printre coloanele şi încăperile atelierelor noastre de lucru. Fiţi atenţi la făcliile sau lămpile de gaz. Le puteţi stinge trăgând cu săgeţi de apă în ele, pentru a crea umbra necesară. Mare atenţie - unii paznici pot să le aprindă din nou. Mai ales la începutul jocului, acest tip de săgeţi stă în topul listei dvs. de cumpărături pentru a putea trece de toţi paznicii mecanici.

Rope Arrow
Priviţi întotdeauna şi în sus. Grinzile de lemn şi ieşiturile din zid sunt de cele mai multe ori cheia spre intrări ascunse sau ascunzători. Sfoara poate să vă salveze câteodată chiar viaţa, când fugiţi de soldaţi, dacă printre ei nu se află şi arcaşi. Rămâneţi agăţat de sfoară şi aşteptaţi ca urmăritorii să se piardă în întuneric.

Noisemaker Arrow
Cu aceasta puteţi distrage atenţia paznicilor. De regulă însă, veţi găsi destule obiecte (sticle, lăzi, farfurii etc.) cu care puteţi realiza acelaşi lucru. Chiar şi o săgeată Broadhead trasă într-un perete de piatră sau metal va nelinişti îndeajuns soldaţii de pază cât să puteţi trece de ei neobservat.

Fire Arrow
Economisiţi-le mai bine pentru spiritele care bântuie prin cetate. Cu una până la trei săgeţi bine ţintite, le veţi putea reda linişte veşnică.

Gas Arrow
Un paznic stă într-un loc bine iluminat, podeaua este zgomotoasă şi nu reuşiţi să ajungeţi în apropierea lui? Nici o problemă, folosiţi o săgeată cu gaz şi norul emanat de ea îl va trimite în lumea viselor.

Broadhead Arrow
Dacă doriţi să reduceţi definitiv la tăcere un adversar, atunci folosiţi o săgeată letală Broadhead. Căutaţi o poziţie convenabilă şi ţintiţi asupra capului sau gâtului. Prima săgeată trebuie să fie şi ultima, altfel adversarul va face prea multă gălăgie sau chiar va chema întăriri.

Flash Bomb
Pentru a manevra perfect bomba, trebuie să exersaţi puţin. Veţi avea foarte puţin timp la dispoziţie pentru a culca un adversar la podea sau pentru a-l scăpa.

Mine
Efectul unei mine este enorm, nici un paznic nu va supravieţui impactului. Explozia puternică se aude însă la mare îndepărtare şi vă poate desconspira în mod fatal poziţia.

Echipamente noi

Camera Eye
Este de la sine înţeles că puteţi face uz de ochiul mecanic suplimentar. Întotdeauna este bine să se ştie ce se află după un colţ sau cu un etaj mai jos. Marcaţi pe hartă locul unde aţi folosit ochiul, dacă doriţi să-l folosiţi şi mai târziu.

Speed potion
Folositor în cazul în care doriţi să vă descotorosiţi de urmăritori sau să treceţi şuierând ca o săgeată printre paznici.

Invisibility Potion
Nu puteţi să distrageţi un paznic sau nu există nici un moment neobservat într-un anumit loc. Atunci este tocmai momentul potrivit pentru o mică "duşcă". Grăbiţi-vă însă, căci efectul este de scurtă durată.

Feather-falling Potion
Dacă trebuie să săriţi vreodată de la mare înălţime, pentru a scăpa de nişte soldaţi prost dispuşi, veţi ateriza la pământ lin ca o pisică, bând din această băutură.

Flare
Ideea torţei e bine gîndită, însă arde prea repede. Este mai simplu să reglaţi luminozitatea jocului (gamma correction), pentru a vă putea orienta într-un loc extrem de întunecos.

Frog Egg
După ce aţi cunoscut până acum aceste bestiuţe doar ca adversari, acum le puteţi folosi în folosul propriu. O dată aruncate, micuţele bipede se reped asupra oricărei ţinte care se apropie. Două dintre ele sunt de ajuns pentru a trimite pe celălalt tărâm un adversar. Puteţi să aruncaţi ouăle de broască, astfel că puteţi ataca şi neutraliza cu ele şi paznicii mai greu de atins cu alte instrumente din inventar.

Ivy Arrow
Această ustensilă posedă proprietăţile cunoscute de dvs. ale Rope Arrow-ului, dar în plus poate să se agaţe de gratii de metal şi să vă creeze astfel şi alte portiţe de intrare.

De unde ştiu câţi bani există?

Veţi putea şti datele exacte despre numărul de încuietori şi cantitatea exactă de aur din monitorul statistic. Din păcate, acesta nu poate fi încărcat în timpul misiunii în desfăşurare. După ce vă lăsaţi omorât chiar la început, reluaţi misiunea şi notaţi-vă fiecare detaliu din ecranul statistic. Veţi putea acum consulta notiţele, ştiind oricând ce vă mai lipseşte.

Cât de aproape mă pot apropia de adversari?

Vă puteţi apropia de o persoană în funcţie de lumină şi fundal. Puteţi trece foarte aproape şi de patrule, dacă vă ascundeţi în întuneric (de exemplu, într-un cadru de uşă) şi staţi nemişcat. Se recomandă purtarea armelor pe ascuns şi scoaterea lor la lumină doar în caz de nevoie. Şi prin acest lucru veţi diminua percepţia paznicilor.

Ce este cu furtul de buzunare?

Cine îşi face timp să buzunărească cu atenţie mulţimea de paznici şi civilii, va descoperi de multe ori bani şi chei agăţate la brâul acestora. Este o artă să-i descotorosiţi de acestea, fără să-i doborâţi la pământ. Puteţi să furaţi şmechereşte chiar şi săgeţile din tolbele arcaşilor. Gândiţi-vă că mâna dreaptă este destul de lungă şi puteţi să vă ghemuiţi. Folosiţi-vă de acest "fenomen al mâinii lungi" pentru a deschide uşile de la distanţe mai mari. Prin aceasta nu vă veţi expune la fel de mult primejdiei de a fi descoperit înainte de vreme.

Cum ajung neobservat lângă adversari?

Mergeţi cu paşi mici (apăsaţi foarte scurt tastele de deplasare), pentru a nu face gălăgie. Tactica funcţionează şi pe podelele de lemn sau piatră. Dacă un adversar aude ceva (fiţi atent la comentariile sale), rămâneţi liniştit în continuare. Mai greu este cu patrulele. Căutaţi un colţ mai întunecat pe traseu, în care puteţi să vă ascundeţi. Dacă patrula trece pe lângă dvs., ghemuiţi-vă imediat şi aplicaţi-i o măciucă peste cap. În alt mod, puteţi să vă furişaţi mereu în spatele lui. Dacă podeaua este prea gălăgioasă, folosiţi o săgeată cu muşchi, în caz că aveţi una. Dacă aveţi ocazia să tăbărâţi pe un paznic, staţi în poziţie şi săriţi. Săritura nu face nici un fel de gălăgie. Pentru a găsi secretele, este nevoie de puţină fantezie. Tăiaţi fiecare carpetă de perete

Epoca Metalului

Mechaniştii ne crează noi probleme care ne îngreunează meseria. Învăţaţi cum să le evitaţi.



BIG BROTHER Stingeţi făcliile cu săgeţile de apă. Apoi veţi putea trece de camera video.

Camerele de supraveghere video
Aparatele sunt cuplate fie la instalaţiile de alarmă care sună pe tot nivelul când sunteţi descoperit, fie declanşează mecanisme de tragere. Câteodată este posibil să stingeţi luminile de lângă o astfel de cameră, acestea neluând sunetele în seamă. Altfel, observaţi traseul camerei şi încercaţi să intraţi în unghiul mort de supraveghere, pentru a trece de ea. Imediat ce "vede" o mişcare, camera se opreşte puţin asupra obiectului. Dacă atunci reuşiţi să staţi complet nemişcat, ea îşi va urma traseul de supraveghere mai departe.

Paznici transformaţi
Paznicii cu mască de metal se comportă la fel ca şi colegii lor umani şi pot fi "decuplaţi" cu măciuca.

Roboţii de supraveghere
Aceste mici exemplare nu vă fac nimic, dar îşi alarmează fraţii mai mari, roboţii de luptă, dacă vă descoperă. Pentru a-i scoate din funcţiune, trebuie să-i trageţi o săgeată de apă în spate. Ţintiţi asupra punctelor roşii luminoase.

Roboţii de luptă

Marii coloşi sunt foarte periculoşi, datorită armelor de distrugere de la distanţă. Însă nu sunt greu de învins. Două sau trei săgeţi bine ţintite asupra boilerului de pe spate îi vor linişti.



DEGETE LUNGI Cheia de la brâul paznicului trece în mod enigmatic în buzunarul maestrului hoţ, fără ca paznicul să observe ceva. Aşa lucrează un adevărat maestru al branşei.



UN OCHI BUN Maestrul era aproape să treacă pe lângă manetă, dacă instinctul nu i-ar fi şoptit: "Hai să mai cercetez o dată măsuţa".

cu sabia, cercetaţi colţurile întunecate, târâţi-vă pe sub mese şi mişcaţi mobilierul din loc. Săgeata cu sfoară este un mijloc bun de a găsi locuri ascunse. Comorile mai mici, inelele şi monedele, se recunosc doar cu greutate de la distanţă. De multe trebuie să vă apropiaţi complet de mobile pentru a le vedea.

Pot să-mi fac o privire de ansamblu asupra situaţiei de la o distanţă mai mare?

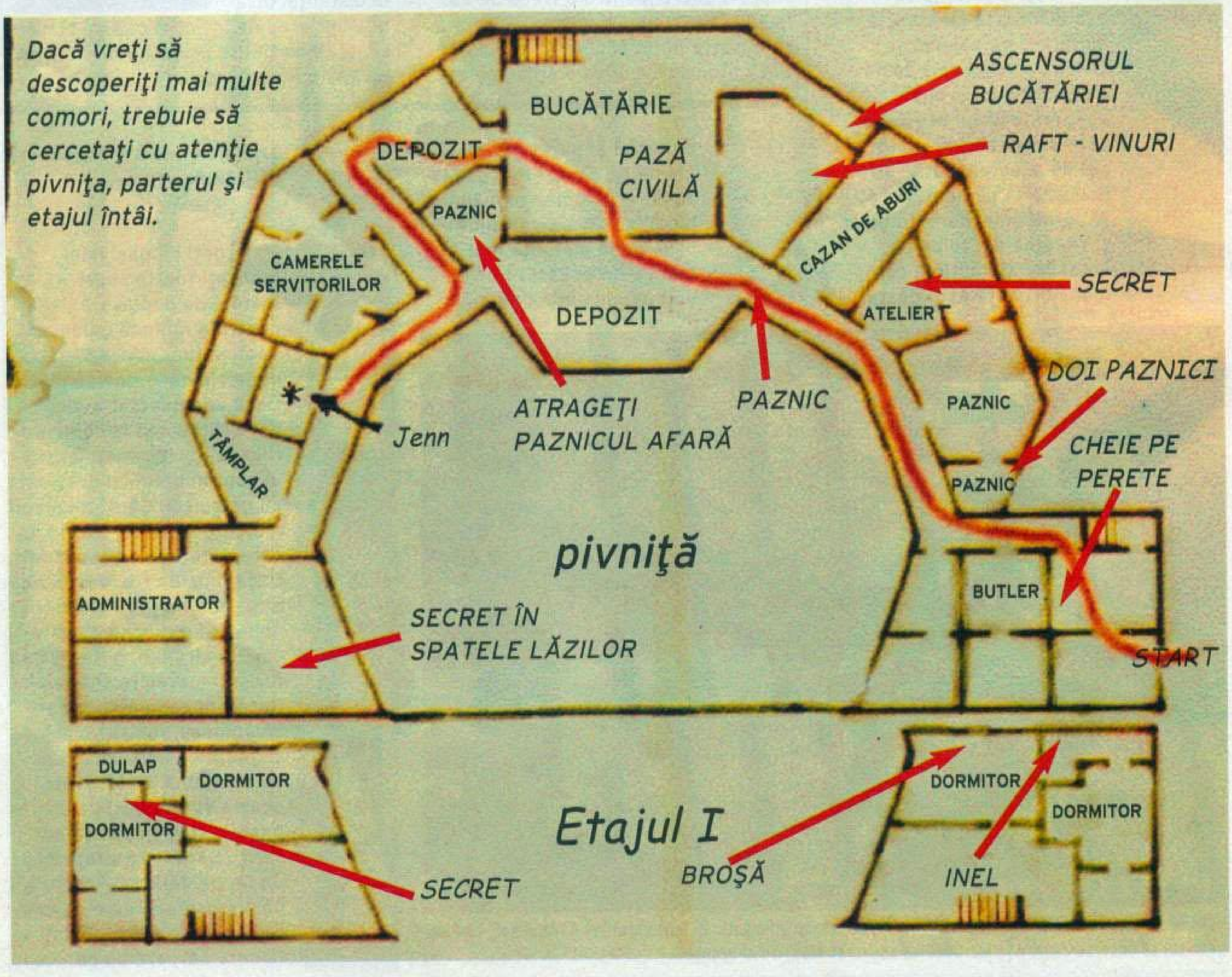
Nu uitaţi că ochiul artificial are o funcţie de zoom. Cu el puteţi spiona, de exemplu, dintr-o poziţie sigură şi îndepărtată, rutele de patrulare ale paznicilor.

LA TREABĂ

Pentru a nu eşua încă de la prima misiune, vă vom da în continuare o descriere mai detaliată, cu care veţi reuşi să rezolvaţi cu bravură prima misiune.

Mission 1: Naşul

Grad de dificultate: Hard | Furturi din buzunare: 10 | Pradă: 1295 | Secrets: 3



Mission 2: Încărcat şi încasat

▮ Grad de dificultate: Hard ▮ Furturi din buzunare: 12 ▮ Pradă: 1605 ▮ Secrets: 13

Cum încep această misiune?

Indicaţie: pentru a căpăta linişte necesară acestei misiuni, înconjuraţi o dată complet clădirea A. "Anesteziaţi" toţi paznicii şi înghesuiţi-i într-un colţ întunecat. Fiţi atent la plăcile de lemn din podea, care scârţâie.

Ce trebuie să fac mai întâi în clădirea A?

Intraţi în clădirea A prin casa scării. Faceţi un tur de cercetare la etaj. Există destule colţuri întunecate pentru a-i expedia într-un somn adânc pe toţi soldaţii de pază.

Unde găsesc eticheta de transport?

Eticheta poate fi găsită în biroul contabilului (mica sală cu numărul de identificare 7732).

Pot să deschid uşile doar din centrală?

Puteţi deschide porţile halei şi din colibele din jurul clădirii, nefiind necesar să urcaţi mereu la etaj în centrală. Cheile colibelor le puteţi fura de la paznici.

Trebuie să cercetez toate halele?

Cercetaţi toate halele cu atenţie, pentru a aduna toţi banii necesari scopului misiunii. În mod normal, găsiţi destule piese de valoare şi în celelalte clădiri.

Unde este lada?

Lada de transport pe care va trebui să lipiţi eticheta o găsiţi în magazia 7933.

Ce-i cu mormanele de lăzi?

Pentru maeştri: căţăraţi-vă pe stivele de lăzi din jurul clădirii. Sus puteţi descoperi o mulţime de vase, în care se găsesc tot felul de mărunţişuri. Urcaţi în magazii pe fiecare stivă de lăzi. Există unele lăzi încuiate, care conţin şi ele monede zornăitoare.

Hala cu muzicanţi este ciudată!

În hala muzicantului (5188) se găseşte o comoară pe acoperiş. Folosiţi cornul din studio şi şperaclurile pentru a-l deschide.

Ce găsesc în clădirea B?

Treceţi pe barele de metal spre clădirea B. Puteţi sparge acolo o fereastră şi sări înăuntru. În camerele de jos se găsesc câteva lăzi încuiate. În biroul preşedintelui de la etajul trei trebuie să cercetaţi cu atenţie biblioteca. Una dintre cărţile de acolo este o manetă pentru o cameră secretă. În sala de conferinţe veţi găsi câteva monede pe masă.

Merită să vizitez docul?

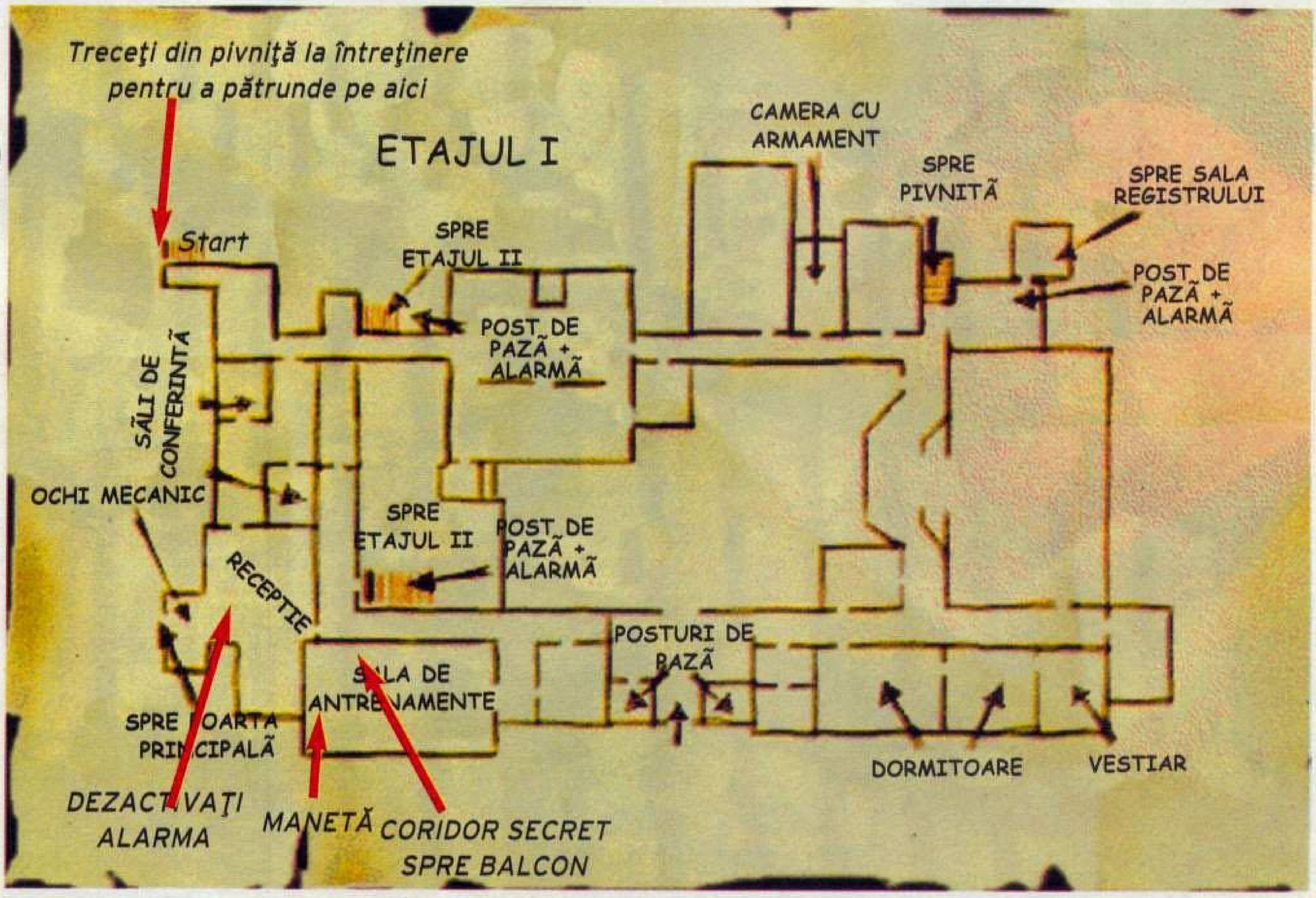
Căutaţi docul şi scăpaţi mai întâi de paznici. Paznicul de la corabie poate fi aruncat cu puţină răbdare în apă şi puteţi privi cum se îneacă. Deschideţi lada de pe punte, pentru a găsi un secret şi un păianjen.

Ce fac cu luneta?

Mişcaţi luneta şi rotiţi cârma. Aţi mai descoperit un secret.

Mission 3: Calomnia

▮ Grad de dificultate: Hard ▮ Furturi din buzunare: 5 ▮ Pradă: 1378 ▮ Secrets: 10



Pot să dezactivez sistemul de alarmă?

Mergeţi drept înainte spre recepţie. Atenţie la lămpile cu gaz din coridor. Alarma poate fi dezactivată complet, de la consola din mijlocul camerei.

Există vreo scurtătură spre biroul şerifului?

Cercetaţi sala de antrenament. În spate, lângă o săgeată cu frânghie veţi găsi şi o manetă care deschide intrarea spre un culoar secret de pe balcon. Coridorul duce spre biroul şerifului. Cu şperaclul puteţi intra în biroul lt. Hagen. Luaţi din birou şi batista de pe comodă.

Care birou trebuie cercetat?

Treceţi mai departe în biroul lt. Mosely. Cheia pentru trezorerie şi arhivă este acolo.

Cum ajung la hala de înregistrare?

Strecuraţi-vă acum înapoi în sala de antrenament şi de acolo spre scara care duce la hala de înregistrare.
Pe paznic îl trimiteţi în lumea viselor.

Ce se află în hala de înregistrare?

Uitaţi-vă la cartea de pe masă, pentru a citi codul de dezactivare (4026). Treceţi prin gangul secret din camera din spate înapoi spre biroul central. Strecuraţi-vă prin dormitoare spre sala de antrenament şi folosiţi din nou culoarul secret.

Am ajuns iarăşi în biroul şerifului!

Mergeţi mai departe spre afaceri interne. Atenţie, aveţi doar foarte puţin timp la dispoziţie pentru a trece neobservat de paznic. Folosiţi acest timp pentru a bea băutura care vă face invizibil.

Ce fac la afaceri interne?

O carpetă ciudată de lângă bibliotecă se dovedeşte a fi, la o analiză mai atentă, un culoar secret care duce la probe.

Cum trec de camera de supraveghere?

Treceţi pur şi simplu pe lângă camera de supraveghere, stingând toate lămpile cu săgeţi de apă şi ghemuindu-vă pe sub ea. Va trebui să furaţi o cheie de la paznicii care patrulează în anticameră.

Pot să intru pur şi simplu în trezorerie?

Dezactivaţi sistemul de siguranţă cu codul 4026 şi intraţi în trezorerie. Înainte de părăsi din nou încăperea împreună cu caseta cu aur, lăsaţi batista lt. Hagen acolo. Trebuie să mergeţi încă o dată în biroul lt. Hagen pentru a lăsa acolo caseta cu bani.

Mai este ceva de descoperit?

Pentru maeştri:
Luaţi-vă timp pentru a cerceta încă o dată pivniţa. Bălţile de apă ascund câte o săgeată şi bani.

Ce se află în morgă?

Sărmanul soldat din morgă nu mai are nevoie de bani, deci scăpaţi-l de ei.

Gimmick

Vizitaţi o dată "sala de conferinţe" pentru a afla ce aţi făcut în prima misiune (Naşul).

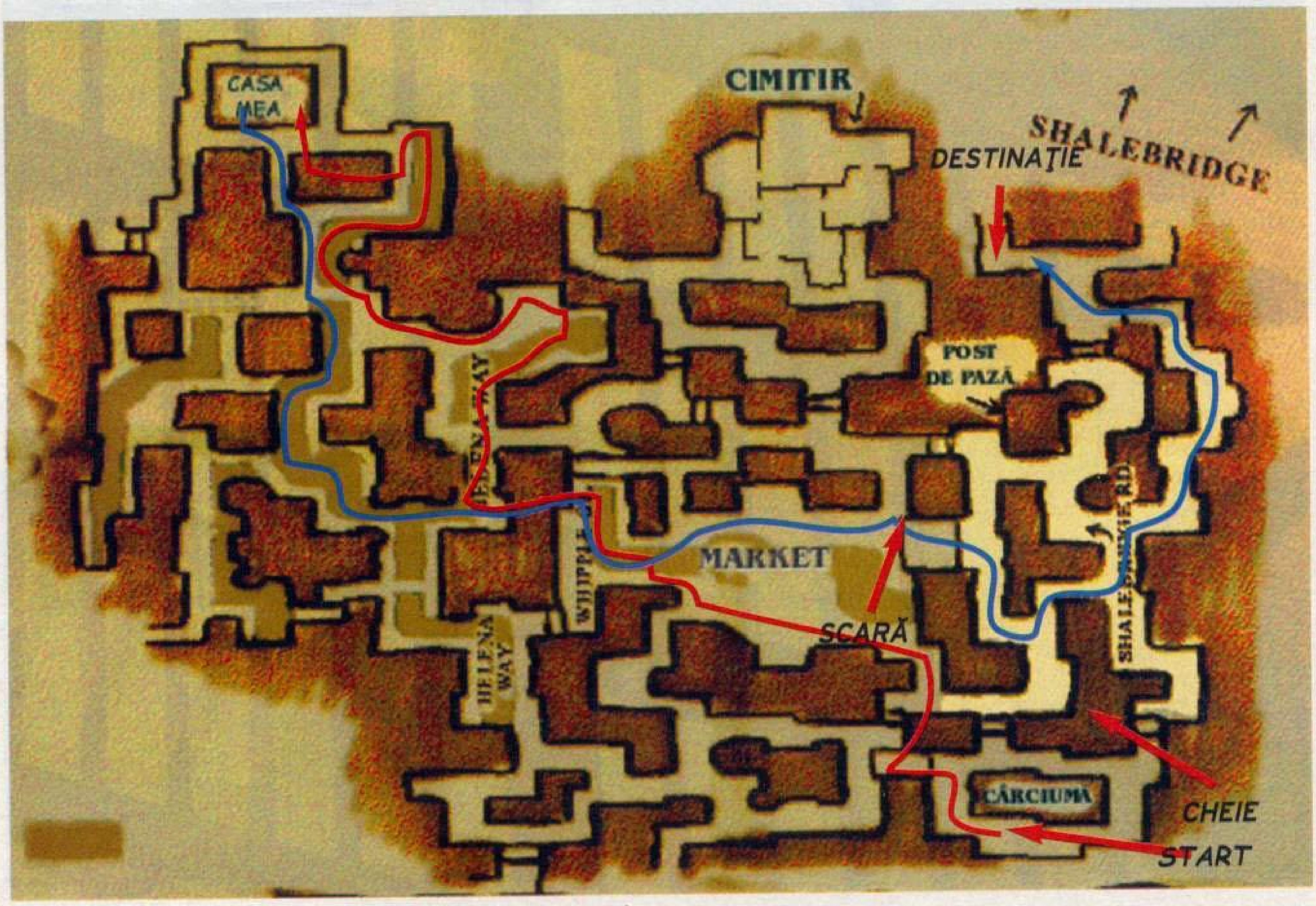
Unde mai pot găsi bani?

Camerele pe care trebuie să le cercetaţi neapărat sunt biroul central, sala de mese, dormitoarele şi toate birourile de la etajul al doilea. După aceea, tolba dvs. este plină.

Stefan Weiß
t.a. Corneliu Dan

Mission 4: ATENŢIE, AMBUSCADĂ!

▮ Grad de dificultate: Expert ▮ Furturi din buzunare: 4 ▮ Pradă: 1570 ▮ Secrets: 0



C

C&C 3: Firestorm

Temutul conducător al NOD-ilor e mort. Dar bătălia pentru tiberiu va dura încă mult timp

FACTS	■ PRODUCĂTOR **Westwood** ■ DISTRIBUŢIE **Electronic Arts** ■ PREŢ **cca. DM 40,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Interzis sub 16 ani**

În misiunile Firestorm va trebui să vă împotriviţi unui nou adversar, iar acesta este mult mai periculos decât Kane. În prima parte a soluţiilor noastre complete vă vom conduce prin misiunile GDI.

GDI

Deployed Sensor Array



Cu acestea puteţi să eliberaţi neobservat teritoriul inamicului. Plantaţi-l în pământ, fără să fiţi văzut, şi aşteptaţi să treacă peste el vehiculul inamic. Mina se va prinde de vehicul şi va fi purtată mai departe cu el. Acţiunea este rentabilă mai ales împotriva colectorilor, căci aceştia se întorc mereu la rafinăria care se află de cele mai multe ori în apropierea bazei.

Mobile E.M-Pulse Cannon



Mobile E.M-Pulse Cannon funcţionează exact la fel ca echivalentul său imobil. Deşi are un blindaj uşor, este foarte rapid. Când observaţi un şir de vehicule inamice, deplasaţi repede spre el tunul-puls şi activaţi-l. Vehiculele duşmane nu se vor mai putea mişca acum şi nici nu vor mai putea trage şi veţi avea destul timp să le dezactivaţi cu ajutorul trupelor dvs. Şi încă ceva: tunurile-puls obligă unităţile subpământene inamice să iasă la suprafaţă.

Mobile War Factory



Cu ajutorul fabricii mobile de arme veţi putea produce unităţile necesare direct pe front. Astfel nu va mai trebui să aşteptaţi ca trupele greoaie să apară în sfârşit în faţa adversarului. Din păcate, aceasta are doar un blindaj uşor şi va trebui să-i acordaţi neapărat sprijinul necesar.

Moloch



Moloch-ul are o rază de acţiune foarte mare şi poate trage asupra adversarilor cu mult înainte ca restul trupelor dvs. să reacţioneze. La fel ca artileria NOD, şi Moloch trebuie adus în poziţie. Frecvenţa de tragere este mică, astfel că nu este prea util în lupta de la apropiere. Ţinteşte inexact şi are un blindaj slab.

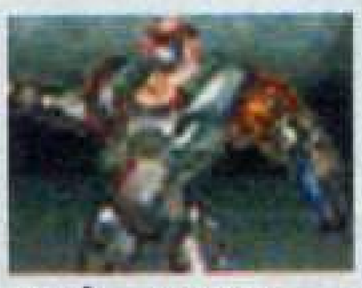
E.M. Pulse Cannon



E.M-Pulse Cannon staţionar a câştigat în misiunile Firestorm o nouă şi foarte practică funcţie: poate simţi acum şi acele unităţi care se ascund sub pământ, silindu-le să iasă la suprafaţă.

NOD

Cyborg Commando



Din păcate, acesta are un blindaj subţire şi nu e prea rapid. În schimb, amestecul de unitate de infanterie şi vehicul îi învaţă pe inamici, cu puterea sa de foc, ce este frica. Aruncătorul de rachete se dovedeşte foarte util în lupta împotriva vehiculelor inamice.

NOD -Fist



Şi frăţia NOD dispune de fabrici mobile de armament. Din păcate, tehnologia în materie de blindaje nu s-a îmbunătăţit deloc. Şi "Pumnul lui Faust" va trebui protejat cu câteva unităţi de apărare împotriva atacurilor adverse. În afară de aceasta, va trebui să recoltaţi mult tiberiu până să vă puteţi permite o fabrică mobilă.

Deployed Sensor Array



La fel ca GDI, şi NOD a dezvoltat acest instrument de spionaj. Amplasaţi-l pe un drum foarte bătut şi aşteptaţi să treacă peste el vehiculele adverse. Se va prinde de ele şi va trimite radarului propriu date despre împrejurimi.

Mobile Stealth Generator

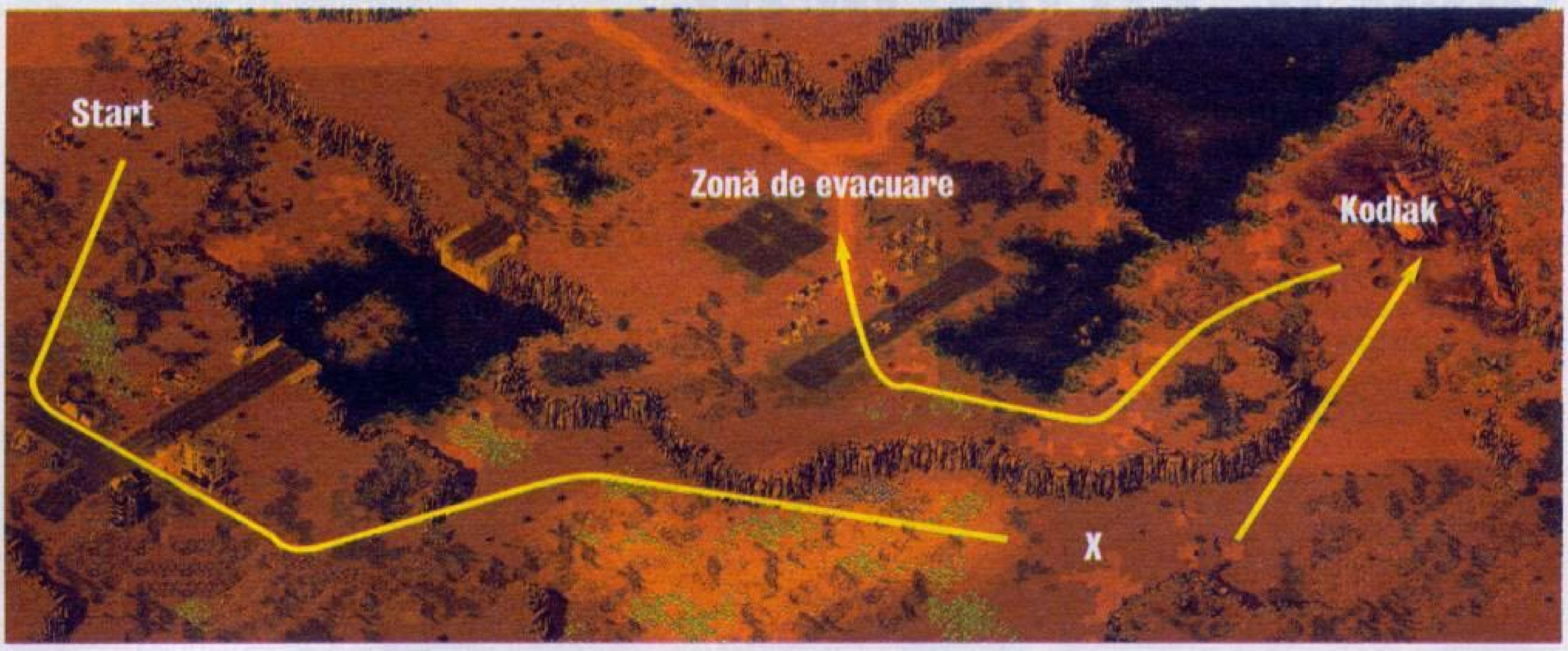


Cu ajutorul generatorului mobil de camuflaj veţi putea acum şi dvs. să ascundeţi trupele din afara bazei, respectiv a generatorului staţionar. Astfel veţi putea atrage în ambuscadă trupele NOD: duceţi împreună cu trupele şi generatorul de camuflaj. Atenţie: raza de acţiune este mai mică decât a clădirii, deci veţi putea ascunde mai puţine unităţi.



DEFENDER În ultimele misiuni GDI veţi cunoaşte arma secretă a NOD-ilor.

Misiunea 1: Eliberarea lui Tacitus



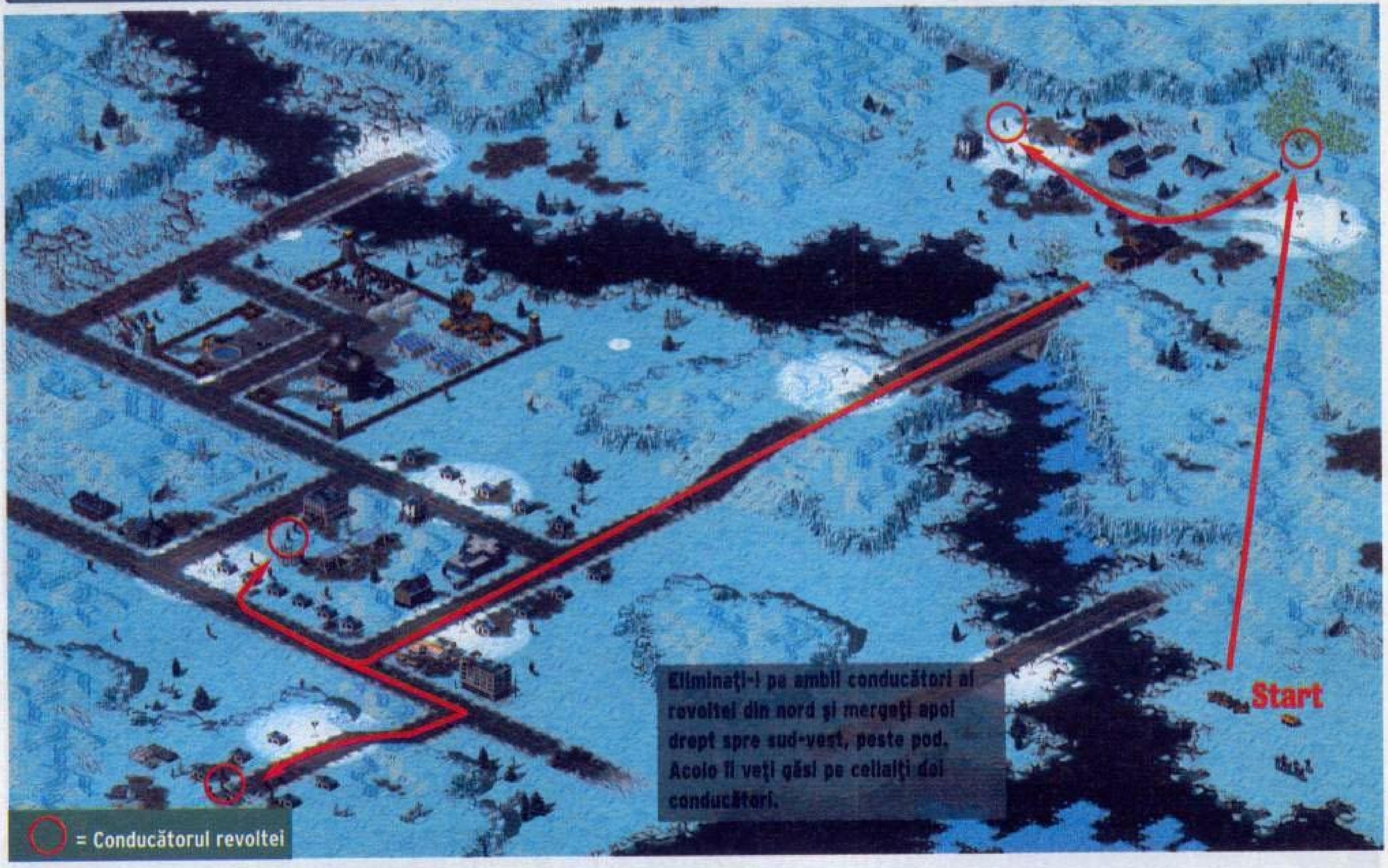
1. Treceţi peste stradă şi peste marele câmp de tiberiu, mergeţi la Kodiak-ul prăbuşit şi reparaţi-l cu inginerul.
2. Lăsaţi câteva unităţi în urmă (X): NOD îşi va construi în acest loc cazărmile. Distrugeţi clădirile imediat după apariţia lor.
3. Cu restul de unităţi eliberaţi drumul spre zona de evacuare şi apoi aduceţi camionul.

Misiunea 2: Evacuarea civililor

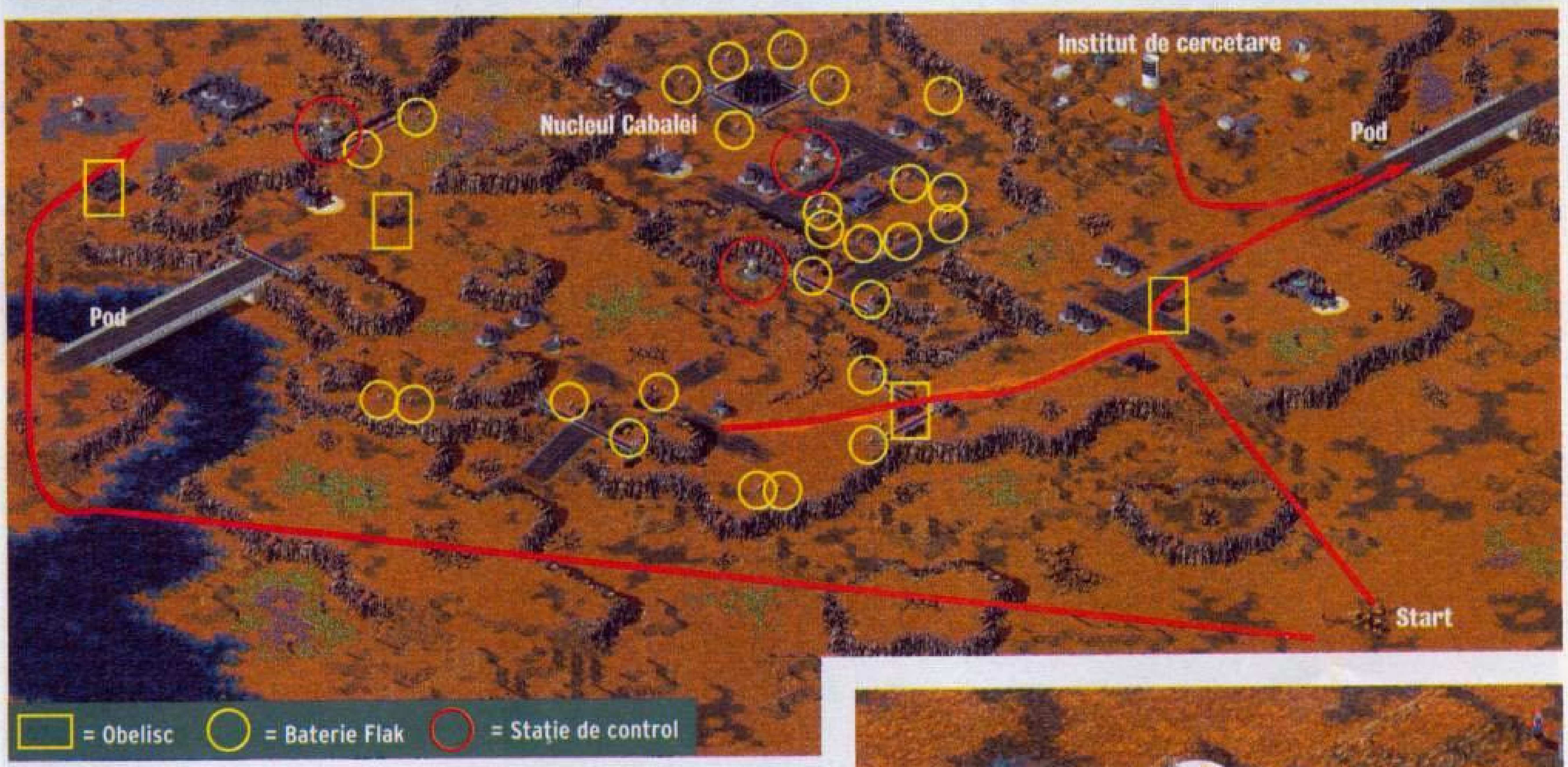


1. Salvaţi populaţia civilă de fiinţele tiberiene. Asiguraţi-le calea spre zona de evacuare. Acolo vor fi preluaţi de un transportor.
2. Lăsaţi întotdeauna câteva unităţi în bază. În decursul misiunii veţi fi atacat de tot mai multe astfel de fiinţe. Fiţi atenţi mai ales la colector. Acesta este un loc preferat de atac.

Misiunea 3: Înăbuşirea unei revolte



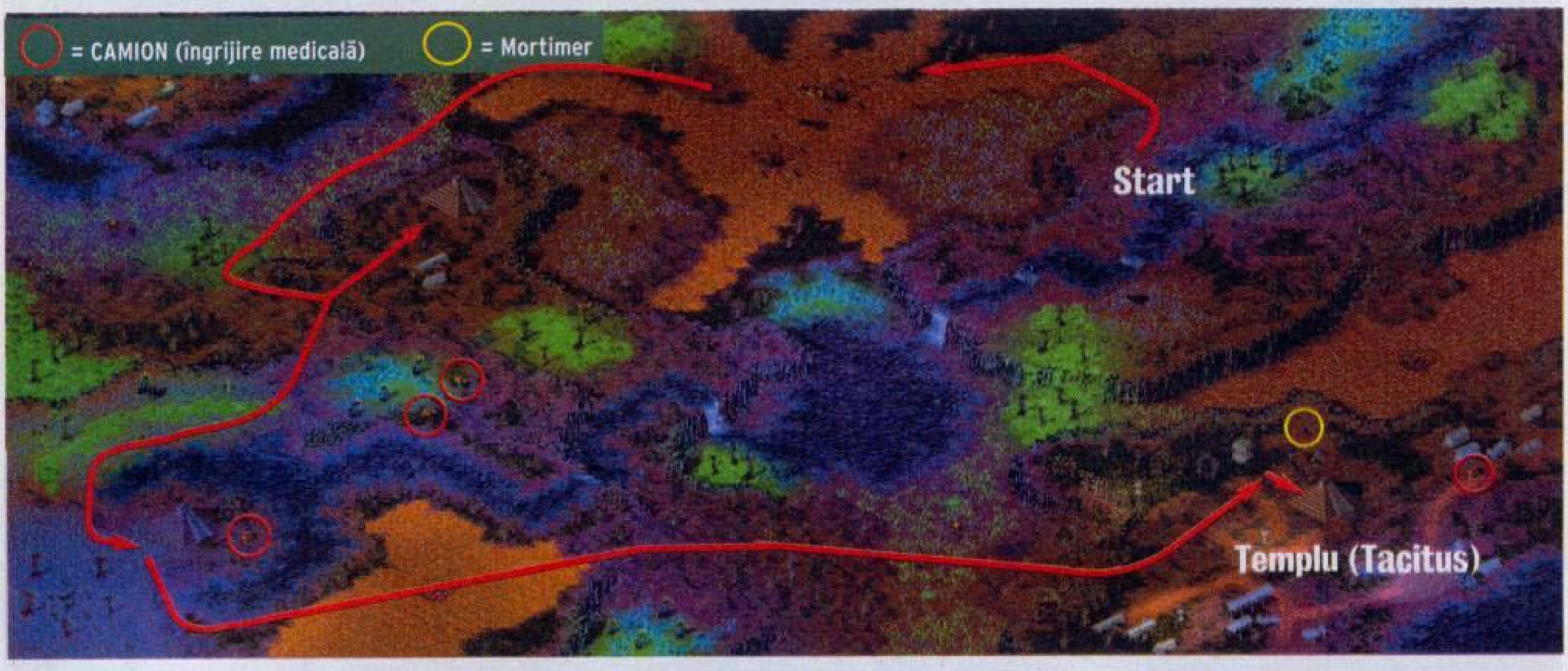
Misiunea 4: În mijlocul inamicului



1. Construiţi cât mai repede baza în punctul de start şi încercaţi să ajungeţi cât mai repede spre nord. Distrugeţi acolo clădirile inamice, podul şi apoi institutul de cercetare. Duceţi cercetătorii la adăpost.
2. Distrugeţi şi cel de-al doilea pod din vest. NOD nu va mai putea ataca acum pe uscat. Treceţi cercetătorii şi câteva trupe cu ajutorul amfibiilor BMT pe celălalt mal.
3. Trimiteţi câte un cercetător spre o staţie de control, pentru a dezactiva barierele laser. Cuceriţi baza trimiţând rând pe rând titanii şi distrugeţi nucleul Cabalei.

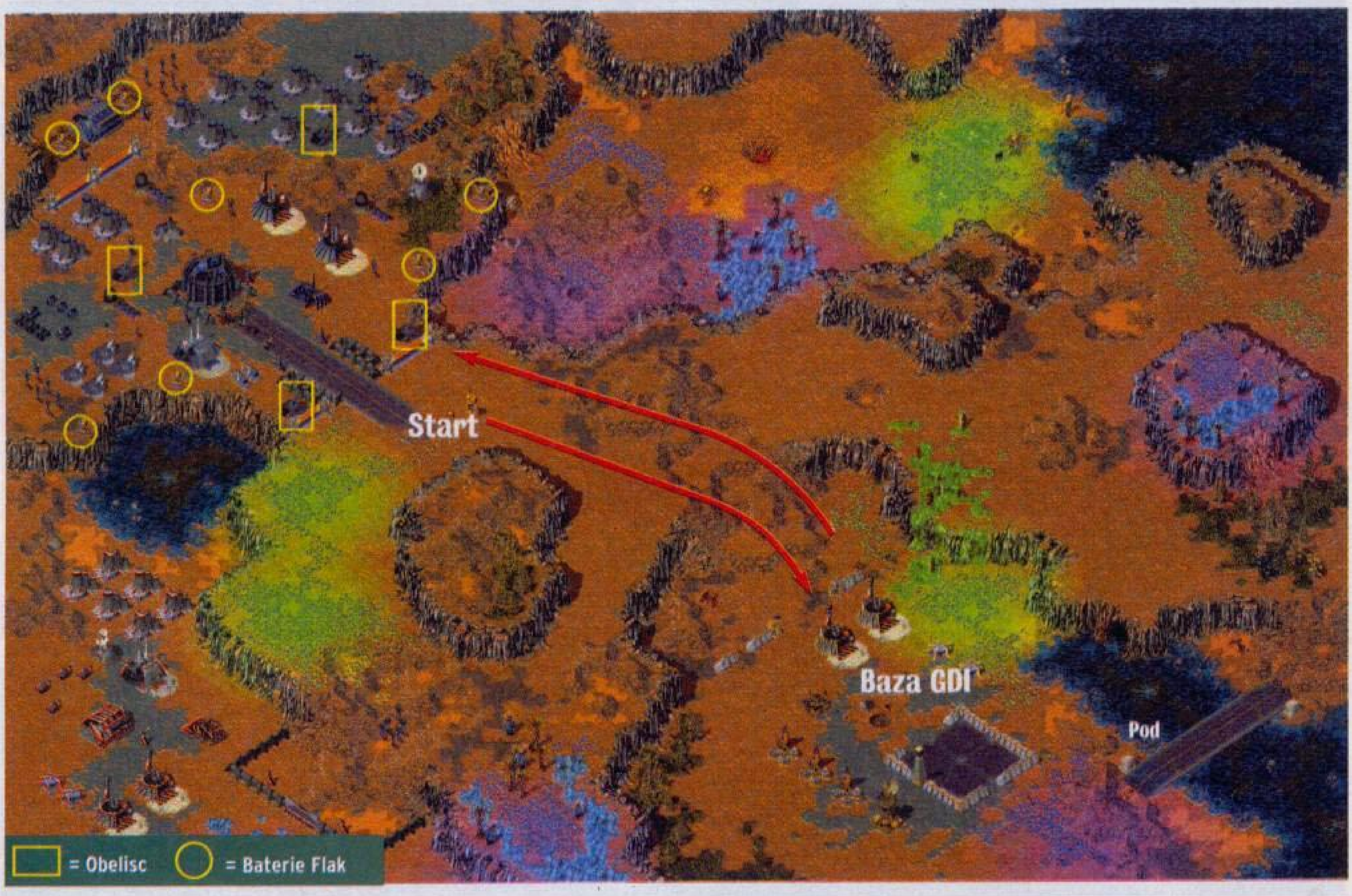


Misiunea 5: Ziua dogmei



1. Pătrundeţi până la primii "membri ai sectei". Lăsaţi Moloch-ul puţin în urmă: dacă rămâne prea mult pe suprafaţa portocalie, explodează. Selectaţi ghoststalker-ul şi trimiteţi-i să-i elimine pe "credincioşi" şi să distrugă rădăcinile plantelor portocalii.
2. Mergeţi până la cel de-al treilea templu şi distrugeţi camioanele. În ele se află echipament medical de care veţi avea mare nevoie în această misiune. Distrugeţi cu ghoststalker-ul creaturile tiberiene şi ţineţi-l aproape de doctor, pentru a-l vindeca.
3. Mortimer se află în apropierea templului lui Tacitus. Acesta este conducătorul sectei. Dacă-l omorâţi (cel mai bine cu Moloch-ul), ceilalţi credincioşi se vor sinucide.
4. Luaţi-l pe Tacitus din templu şi duceţi-l la transportor.

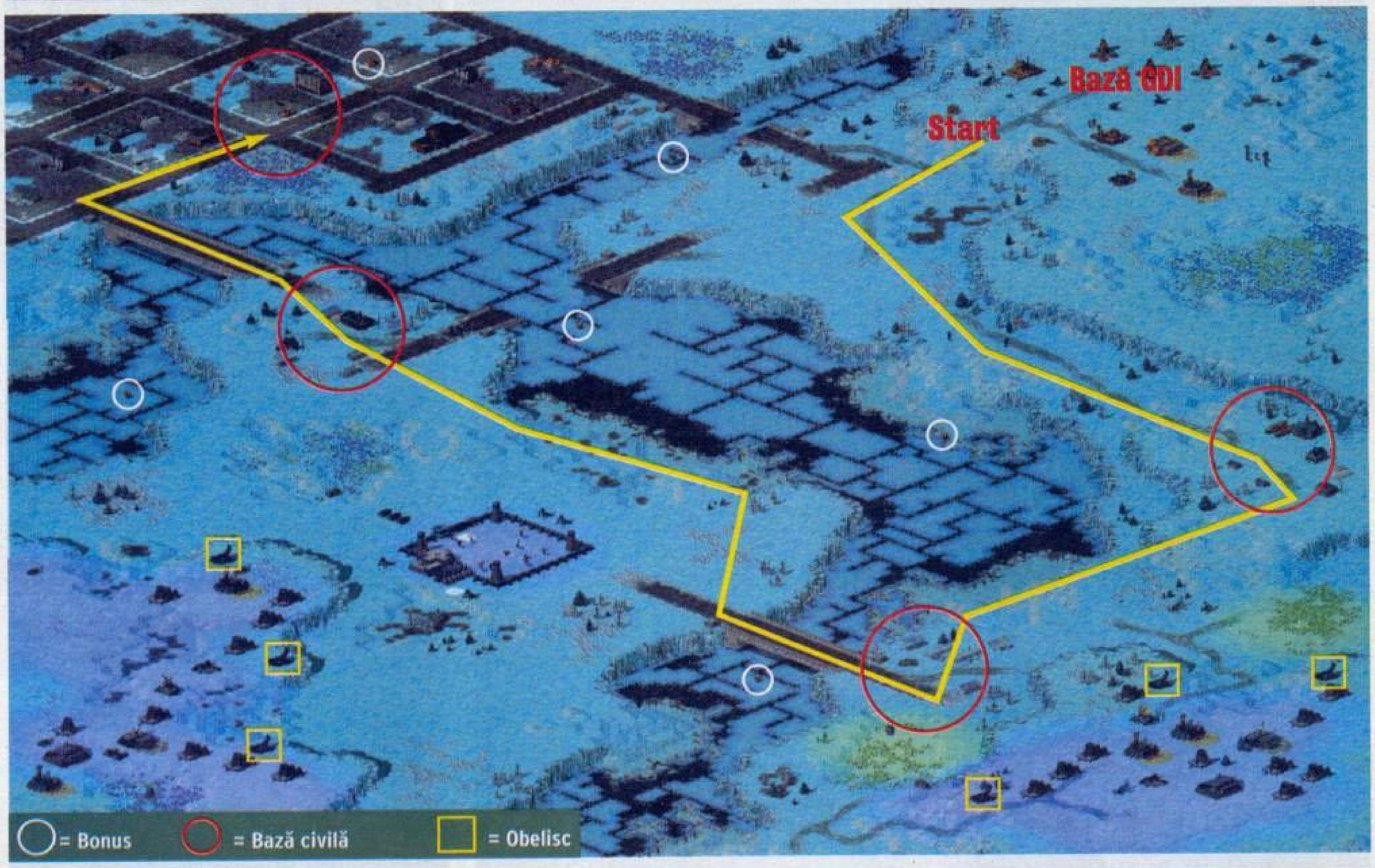
Misiunea 6: Fuga de Cabala



1. Retrageţi-vă trupele cât mai repede posibil în ruinele barei GDI. Trimiteţi-l pe doctorul Budreau la aeroport. Acolo va fi luat de un transportor şi dus în siguranţă.
2. Distrugeţi podul şi construiţi câteva aruncătoare RGB la intrare, pentru a asigura cumva baza contra atacurilor regulate.
3. Baza NOD din nord-vest poate fi distrusă cel mai simplu cu o armată de titani. Descoperiţi clădirile şi unităţile ascunse cu ajutorul unităţii mobile de spionaj.

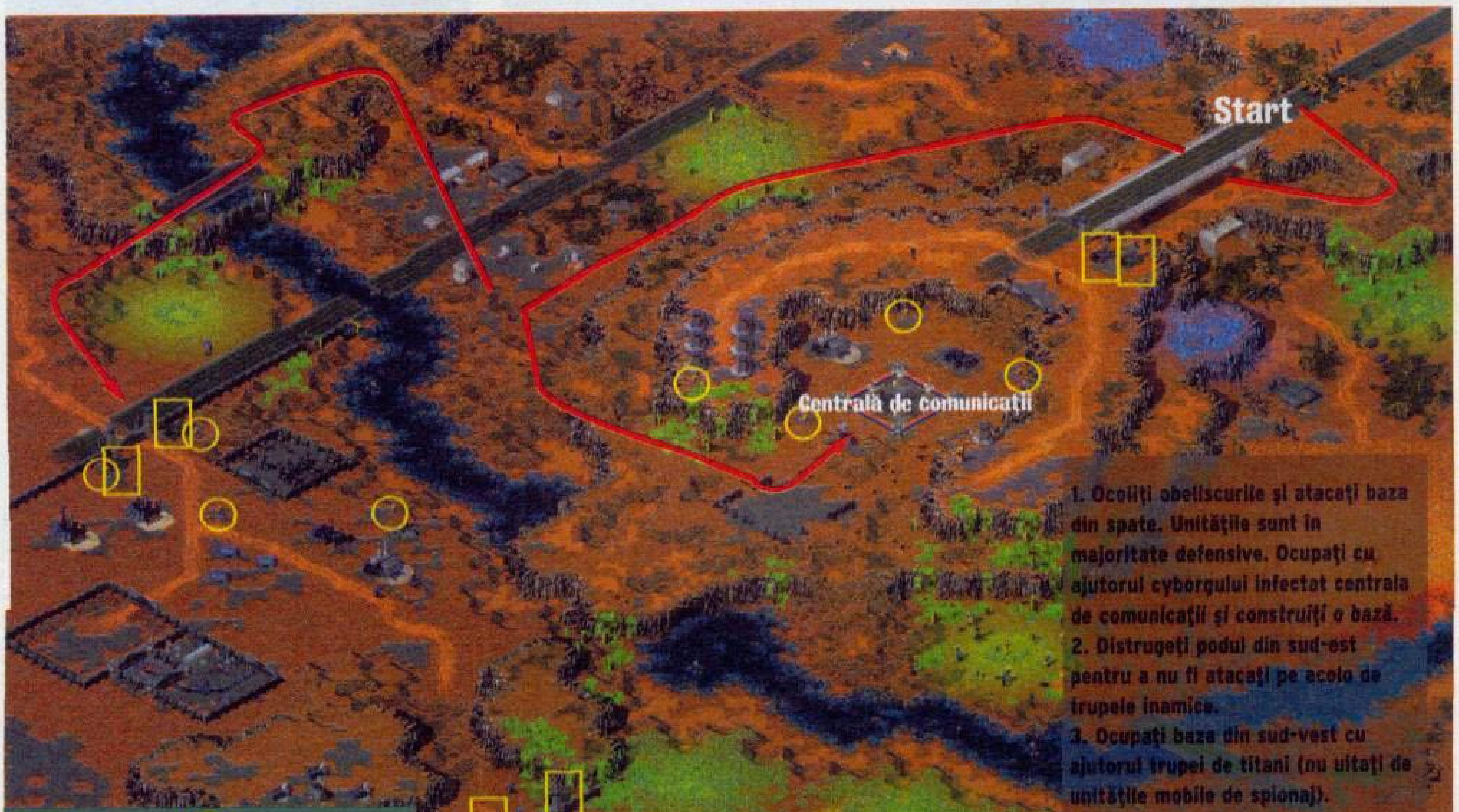
C

Misiunea 7: Sosesc cyborgii



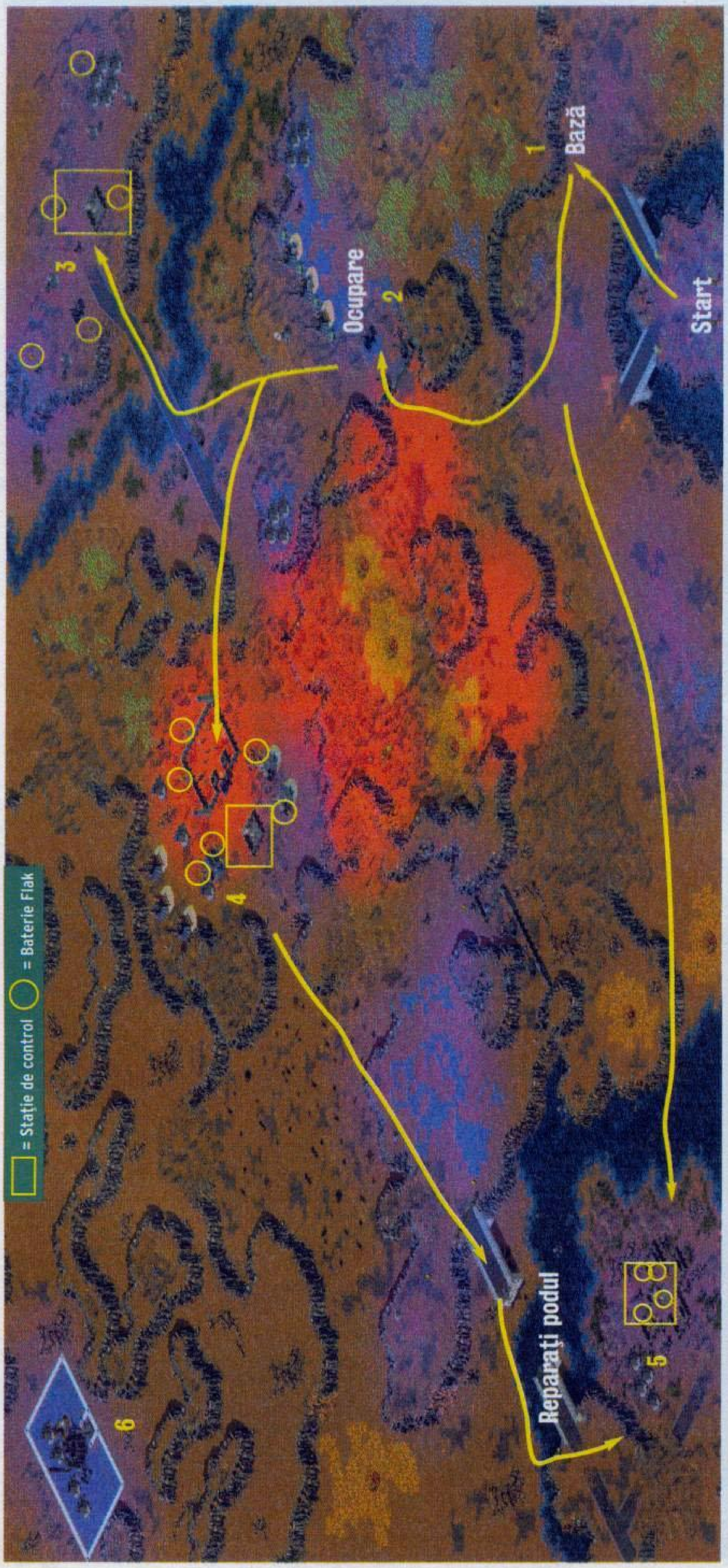
1. În fiecare sat veţi primi întăriri sub forma unor trupe de infanterie şi a unui colector. Atenţie: nu alertaţi unităţile inamice!
2. La start veţi primi un vehicul de clădire mobil. Conduceţi-l cât mai neobservat spre baza GDI pe jumătate distrusă din nord-est şi construiţi acolo o bază.
3. Formaţi o trupă din titani şi dintr-o unitate mobilă de spionaj şi atacaţi navele din sud-est şi sud-vest.

Misiunea 8: Pauza de producţie



1. Ocoliţi obeliscurile şi atacaţi baza din spate. Unităţile sunt în majoritate defensive. Ocupaţi cu ajutorul cyborgului infectat centrala de comunicaţii şi construiţi o bază.
2. Distrugeţi podul din sud-est pentru a nu fi atacaţi pe acolo de trupele inamice.
3. Ocupaţi baza din sud-vest cu ajutorul trupei de titani (nu uitaţi de unităţile mobile de spionaj).

Misiunea 9: Miezul problemei



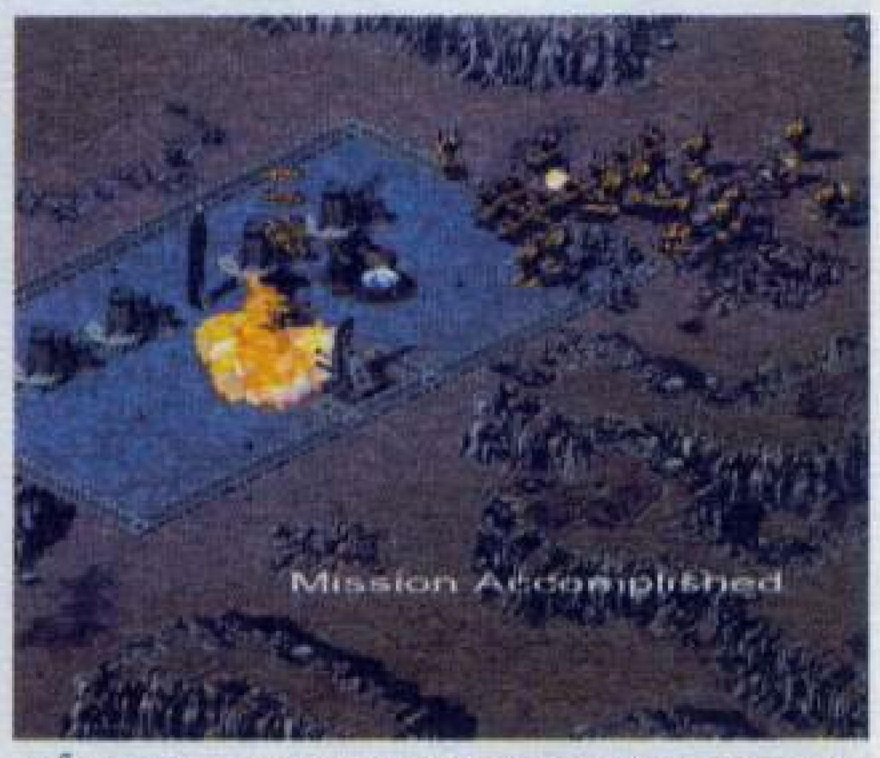
1. Mai întâi va trebui să vă descurcaţi la pod cu ajutorul câtorva unităţi de artilerie.
2. Construiţi repede baza, la adăpostul masivului stâncos. Pentru a minimaliza distrugerile cauzate de numeroasele atacuri cu rachete, construiţi celelalte clădiri cât mai împrăştiat posibil la suprafaţă sau construiţi un generator de "furtună de foc".
3. Grăbiţi-vă să preluaţi baza din nord cu ajutorul inginerilor. Construiţi şi acolo un sistem defensiv masiv.
4. Ocupaţi staţia de releu din nord.
5. Ocupaţi baza sudică cu ajutorul bombelor Orca şi a Moloch-ilor. Preluaţi controlul asupra a cât mai multe clădiri NOD. Ocupaţi cea de-a doua staţie de releu.
6. Reparaţi podul şi distrugeţi silozurile de rachete. Ocupaţi cea de-a treia staţie de releu. Prindeţi defender-ul NOD la pod.
7. Distrugeţi nucleul Cabalei.



FURIE DISTRUGĂTOARE Defender-ul distruge totul în cale şi se apropie de acest pod.



PRĂBUŞIT Distrugeţi podul în timp ce trece peste el. Acesta este sfârşitul.



SFÂRŞITUL Acum va trebui să mai distrugeţi doar nucleul Cabalei, pentru ca GDI să iasă victorios.

Der Verkehrsgigant

Câteva linii puse în grabă sau plănuite greşit şi colapsul bate la poartă

FACTS ■ PRODUCĂTOR **JoWood** ■ DISTRIBUŢIE **Infogrames** ■ PREŢ **Cca. DM 80,-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Fără restricţii**

Vreţi să vedeţi pasagerii fericiţi, să transformaţi radical reţeaua de transport a oraşului şi să aveţi cifre de afaceri de milioane (de dolari, bineînţeles)? Vedeţi însă numai feţe supărate, un haos total în transport şi cifre roşii? Vă vom ajuta să vă lansaţi cu succes în afaceri.

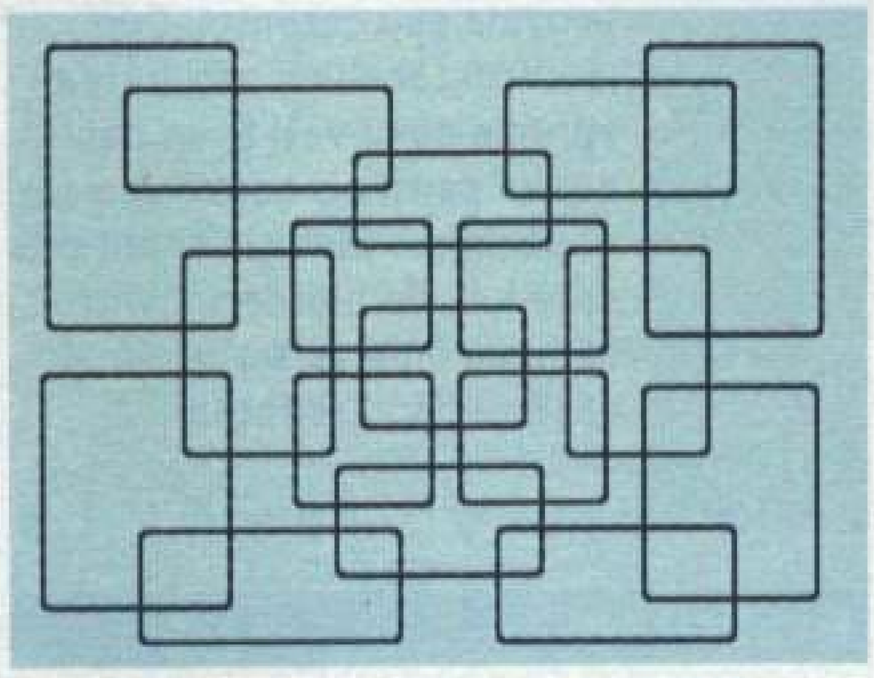
Principiul de construcţie

Cum structurez reţeaua de transport?

Construiţi la început un inel de legătură în jurul centrului oraşului. La oraşele mici, acesta va trebui să cuprindă şase blocuri de case, la cele mijlocii opt şi la cele mari zece, fiind orientat la toate de la vest la est şi de la nord la sud.

Care împărţire este mai bună?

În fiecare colţ (la sud-vest, nord-vest, nord-est şi sud-est) puneţi câte un pătrat mai mare, de câte zece, douăsprezece, respectiv 16 blocuri de case. Cu cât vă îndepărtaţi de centru, cu atât blocurile de case vor fi mai mari şi vor fi mai multe pătrate. Fiecare pătrat îşi împarte cu alte patru pătrate blocurile de case, după cum reiese din schiţa de mai sus. Nu faceţi niciodată greşeala de a micşora pătratele spre periferii. Legăturile de transport vor fi slabe, aceasta însemnând că nu circulă tot pe a doua stradă câte un autobuz. Dacă construiţi pătratele mai mici, consecinţa este că vor apărea tot mai multe intersecţii, deci mai multe accidente. Deoarece primii dezavantajaţi vor fi locuitorii de la periferia oraşului, începeţi aici reconstruirea reţelei.



COMPLICAT, DAR SUCCESUL ESTE GARANTAT
Înainte de a începe construcţiile, trebuie să faceţi un plan al oraşului şi o structurare a traseelor.



CALCULAT GREŞIT **Liniile de autobuz 7 şi 8 funcţionează în pierdere. Nu e de mirare: autobuzele care merg doar pe o linie sau două nu pot fi în câştig.**

Principii de bază

Principiile următoare ajută la o avansare rapidă în joc.

A Structuraţi traseele de trafic sistematic după principiul inelelor olimpice. La intersecţii puneţi staţiile.

B La început nu luaţi în seamă străzile lăturalnice, chiar dacă locuitorii se supără. Căutaţi cu atenţie în fereastra info străzile cu case de locuit şi uniţi fiecare casă cu o staţie de autobuz.

C Nu construiţi prea multe stadioane şi alte locuri de distracţie, ele fiind un punct de atracţie doar în weekend. Atunci însă ele influenţează puternic numărul de călători.

D Aflaţi încotro doresc călătorii să se deplaseze. Staţiile din faţa caselor să fie unite în principiu cu străzile comerciale. Dacă staţia din faţa casei este folosită şi de copii, uniţi-o cu o şcoală.

E Numărul de locuri este un criteriu important, în funcţie de care veţi măsura mijloacele de transport. Dacă un tramvai este plin, mai puneţi unul pe linie sau cumpăraţi unul mai mare.

F Priorităţile sunt legăturile cu străzile comerciale, urmate de şcoli şi locuri de muncă. După acestea vin locurile de distracţie (stadioane, teatre etc.). Chiar la sfârşit vin catedralele şi muzeele.

G Urmăriţi în fiecare lună statisticile, pentru a avea o privire de ansamblu asupra grupurilor de călători. În funcţie de acestea, modificaţi traseele pentru a câştiga mai mulţi călători.

H Reclama este esenţială pentru imaginea firmei. Biletele gratuite devin neinteresante după un interval mai lung timp. Folosiţi-le doar la construirea unei noi linii.

I Nu puneţi prea multe noduri de reţea în locurile unde există multe mijloace de transport. Ar ridica rata de accidente. Accidentele sunt cele mai rele lucruri ce vi s-ar putea întâmpla.

Autobusele

Primele călători

O linie de autobus este prima şi cea mai economică metodă de transporta pasagerii de la punctul A la B.

Ce tip de autobuz să aleg la început?

În oraşele mici, alegeţi cele mai mici şi mai ieftine autobuze (tipul MD Cityfox), pentru că la început va trebui să vă faceţi cunoscut şi să câştigaţi un anumit grad de popularitate. Condiţia este un raport optim între preţ, componente, performanţe şi reclamă.

Când şi ce fel de autobus trebuie folosit?

Deoarece autobuzul MD Cityfox este unul mic, cu puţine locuri, atunci când aveţi 10.000 DM ar trebui să-l înlocuiţi cu un autobuz Bar MC3. Modelul MC2 nu este de recomandat, fiind confortabil şi doar cu puţin mai ieftin decât MC3. MC2 este ideal pentru început în oraşele mai mari. Staţiile mai luxoase trebuie puse în centrul oraşului, deoarece acolo există mai mulţi călători. La început puteţi pune în centru un adăpost simplu. Mai spre periferie ajunge o băncuţă obişnuită.

Liniile de cale ferată

Cum funcţionează tramvaiele?

Prima linie de cale ferată trebuie să fie pentru tramvaie. La început, tramvaiele nu oferă nici un avantaj suplimentar faţă de autobuze: funcţionează în pierdere şi costurile de întreţinere sunt mai mari. Linia de tramvai trebuie construită doar când sunteţi cunoscut şi mai ales iubit de cetăţeni. Atunci vă puteţi permite pierderi temporare şi să vă bucuraţi în termen de câteva luni de profituri tot mai mari.

Evoluţia tehnică

Este scump un tren pe pernă magnetică?

Trenul pe pernă magnetică poate fi realizat doar când aveţi deja o grămadă de bani. Este extrem de scump, atât în ceea ce priveşte construcţia liniilor, cât şi întreţinerea sa. Trebuie avută mare atenţie şi la traseu, deoarece se poate ajunge la pierderi foarte mari.

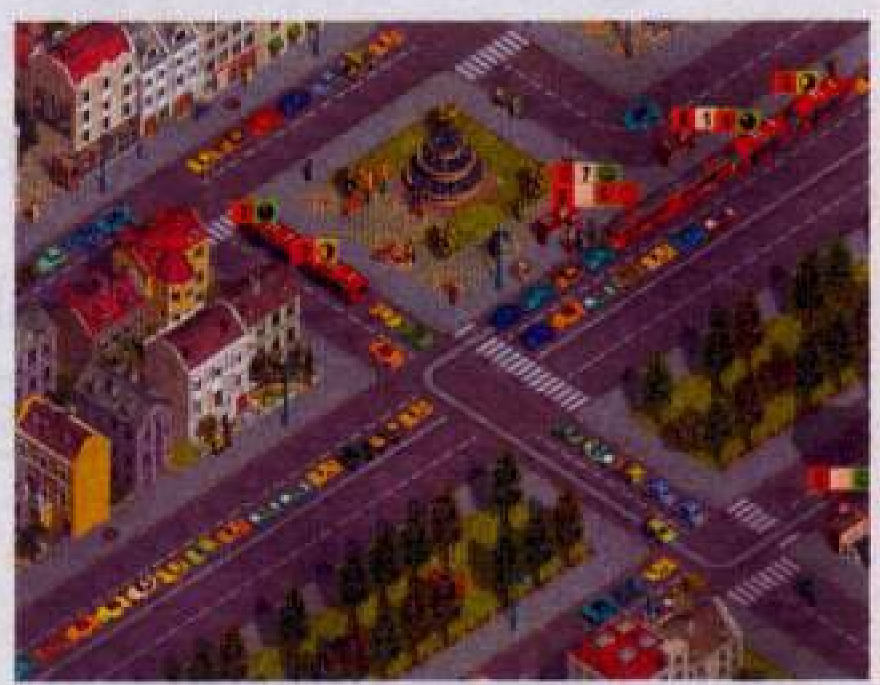
De câţi bani am nevoie pentru o nouă linie?

În caseta suplimentară veţi găsi o listă cu toate vehiculele şi costurile lor. Dacă doriţi să construiţi o nouă linie, trebuie să luaţi în calcul amortizarea, costurile de întreţinere, precum şi costurile curente, cum ar fi benzina sau curentul. Cu ajutorul tabelului veţi putea aprecia când veţi avea bani destui pentru a construi o nouă linie. Plănuiţi cel puţin şase luni de pierderi, pentru că noua linie va trebui să-şi câştige popularitatea.

Publicitate

Cum devin cunoscut?

Reclama este foarte eficientă pentru a vă lua avânt. Daţi anunţuri în ziar pentru a atrage atenţia. Când aţi construit trenul magnetic, treceţi la reclama pentru televiziune. Pe scurt, faceţi reclamă în funcţie de posibilităţile financiare ale momentului.



NIMIC NU MERGE Cu toate că pasagerii par mulţumiţi, colapsul se apropie cu repeziciune.

Extinderea afacerii

Ce avantaje aduce cu ea o expansiune?

Cu cât mai mare devine firma dvs., cu atât mai multe pretenţii au călătorii. Aceasta înseamnă că pasagerii doresc să călătorească confortabil şi rapid, fără a schimba prea mult liniile, de la punctul A la B.

Are ceva de-a face cu suprafaţa acoperirii?

În modul întreprindere, fiţi atenţi tot timpul la valorile concurenţei. Înainte de a

Hot price

Văzând costurile din tabelul de mai jos, va trebui să calculaţi bine proiectele de construcţie şi eventualele pierderi.

Prudenţa este mama înţelepciunii. Încercaţi să aveţi în permanenţă bani destui, căci nu se ştie niciodată când apare următorul accident.

		Costuri/câmp	1% amortizare după x câmpuri	Costuri de reparaţii / 1%
Autobuse	MD CityFox	3	150	150
	BAR MC2	6	200	300
	BAR MC3	7,2	200	450
	BAR MC4	8,4	200	600
	MAM GLX 2	6	400	400
	MAM GLX 3	7,2	400	550
	LT Elephant	18	400	1.300
	MD Wiesel	4,8	400	200
	MAM GLX 4	8,4	400	800
	MD FuturTec	3	600	500
	MD Star	6	800	500
Tramvaie	Bajo CT/100	24	800	2.000
	GenEc X3/2R	20	1.000	2.500
	Bajo CT/120	20	1.200	3.000
	GenEc Z4	20	1.400	4.000
	GenEc Lowrider	16	1.800	5.000
Metrouri	S&B NaP20	26	800	2.000
	S&B NaP40	24	1.000	2.500
	MD Gepard	24	1.200	3.000
	S&B NaP60	22	1.400	4.000
	MD Tiger	24	1.800	5.000
Vehicule pe pernă de aer	KT&T WUP66	22	1.200	1.500
	KT&T WUP77	24	1.200	1.800
	KT&T WUP88	20	1.200	2.200
Vehicule pe pernă magnetică	S&B MoP90	32	1.500	3.500
	MD Zebra	32	1.500	3.500

construi un tren magnetic, de exemplu, suprafaţa acoperită ar trebui să fie de minimum 60%. Altfel, veţi avea câştiguri foarte mici în comparaţie cu cheltuielile. Mai întâi trebuie să fiţi competitivi, iar acest lucru este posibil doar dacă veţi include în reţeaua de transport pe cât posibil toate locuinţele şi clădirile.

Privire de ansamblu

Cum reuşesc o privire de ansamblu?

Pentru a avea toate aspectele sub control, există un meniu denumit Bilanţul firmei. Aici se pot vizualiza datele absolute, care conferă totuşi o slabă privire de ansamblu asupra evoluţiei situaţiei transporturilor.

De ce am pierderi?

Dacă doriţi să aflaţi cauzele pierderilor, aruncaţi o privire asupra diagramei. Cercetaţi valorile individual pentru fiecare domeniu. Cele mai importante sunt imaginea firmei şi suprafaţa de acoperire. Ambele valori au o influenţă directă asupra numărului de pasageri. Dacă nici una dintre aceste valori nu se abate prea mult de la normă, atunci de vină este reclama care lipseşte total sau nu este făcută cum trebuie. Chiar dacă nu aveţi pierderi, nu strică să aruncaţi din când în când câte o privire asupra diagramei. Puteţi observa astfel din timp dacă o situaţie merge prost şi să o remediaţi.

Costuri de personal

Renegocieri de salarii

Pentru a fi popular peste tot, aveţi nevoie de personal prietenos şi competent. La început, stabiliţi salariile astfel încât amabilitatea personalului să fie de 50%. Dacă realizaţi câştiguri, lăsaţi şi personalul să simtă acest lucru.

Există anumite criterii pentru mărirea salariilor?

Măriţi salariile proporţional cu profitul. Dacă, de exemplu, obţineţi la un moment dat cu cinci procente mai mult decât în anul precedent, măriţi şi salariile cu 5%. Dacă aveţi pierderi şi, în plus, personalul este morocănos, afacerea nu va mai prospera prea curând. Valoarea ideală a salariilor este între 60 şi 89%, deci între 480 şi 640 DM.

Perfecţionarea profesională

De ce să perfecţionez şoferii?

Un şofer chiar extrem de amabil nu poate compensa incompetenţa sa eclatantă. Personalul care nu este trimis la perfecţionări provoacă mult mai repede accidente.

Câţi bani sunt necesari pentru perfecţionare?

Cheltuiţi în fazele de început mai puţin bani pentru perfecţionare. Cei 50% standard ajung pentru moment. Valoarea ideală în cazul unei reţele de transport mai mari este între 120 şi 160% (adică 120-160 DM). În principiu, este valabilă regula după care un şofer morocănos, dar competent, este mai bun decât unul amabil, dar incompetent, deoarece rata de accidente va fi mai mare.

Pasagerii

Cine sunt, de fapt, pasagerii?

Pasagerii aparţin tuturor categoriilor sociale. Se vor folosi de serviciile dvs. atât şcolarii, cât şi muncitorii şi casnicele.

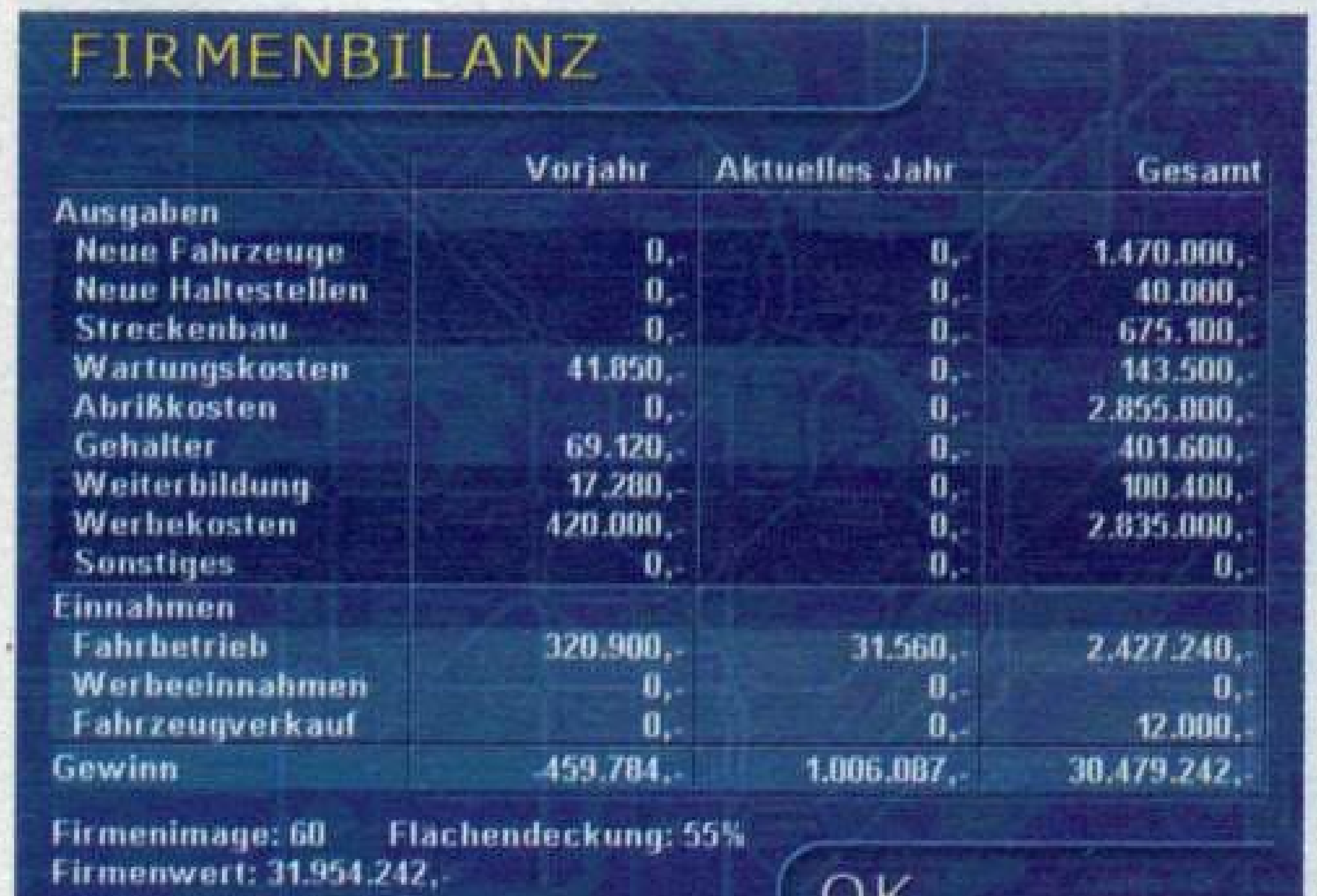
Există nevoi diferite, în funcţie de pasageri?

În cazul în care mergeţi în pierdere şi nu ştiţi din ce cauză, verificaţi dacă liniile dvs. funcţionează cum trebuie. Un şcolar, de exemplu, nu rezolvă nimic dacă în faţa uşii lui se află o staţie de autobuz, dar de aici nu va ajunge, din cauza legăturilor proaste, la şcoală. Dar şi prea multe legături cauzează neplăceri. Verificaţi cu ajutorul meniului care categorii sociale folosesc mai puţin serviciile firmei. De exemplu, dacă foarte puţine casnice călătoresc cu autobuzul la cumpărături, căutaţi un bloc de locuinţe cu multe femei casnice şi plasaţi acolo o staţie de autobuz, pentru că există cea mai mare acoperire. Conectaţi acum staţia cu o stradă comercială şi puneţi mai multe staţii pe această linie. Nu vă bazaţi niciodată pe atracţiile oraşului, deoarece locuitorii nu au chef să meargă în fiecare zi la stadion.

Preţurile de călătorie

Există criterii pentru stabilirea preţurilor la bilete?

Punctul central în management este preţul transportului. Plasaţi cât mai multe zone cu un preţ de



FIRMENBILANZ

	Vorjahr	Aktuelles Jahr	Gesamt
Ausgaben			
Neue Fahrzeuge	0,-	0,-	1.470.000,-
Neue Haltestellen	0,-	0,-	40.000,-
Streckenbau	0,-	0,-	675.100,-
Wartungskosten	41.850,-	0,-	143.500,-
Abrißkosten	0,-	0,-	2.855.000,-
Gehalter	69.120,-	0,-	401.600,-
Weiterbildung	17.280,-	0,-	100.400,-
Werbekosten	420.000,-	0,-	2.835.000,-
Sonstiges	0,-	0,-	0,-
Einnahmen			
Fahrbetrieb	320.900,-	31.560,-	2.427.240,-
Werbeeinnahmen	0,-	0,-	0,-
Fahrzeugverkauf	0,-	0,-	12.000,-
Gewinn	-459.784,-	1.006.087,-	30.479.242,-

Firmenimage: 60 Flachendeckung: 55%
Firmenwert: 31.954.242,-
OK

OCHELARI DE CAL Cifrele absolute înseamnă prea puţin, căci nu puteţi vedea din ele nici derularea şi nici evoluţia firmei.



TIMPUL ZBOARĂ Din diagramă se pot vedea câştigurile şi pierderile anului trecut.

transport local scăzut şi preţ de transport interurban ridicat sau doar câteva zone mai mari cu preţ scăzut de transport interurban şi preţ ridicat pentru cel local. Va trebui să vă decideţi în funcţie de situaţie. Dacă vă aflaţi într-un oraş în care oamenii trebuie să parcurgă trasee lungi pentru a ajunge la destinaţie, este mai potrivită varianta cu preţuri mici locale şi ridicate pentru transportul pe distanţe lungi. Dacă însă locuitorii parcurg mai degrabă trasee scurte, alegeţi posibilitatea cu zonele mari şi preţuri locale ridicate.

Cât pot să ridic preţul?

La început, păstraţi valorile standard şi aşteptaţi ca firma să se dezvolte. Să aveţi în calcul întotdeauna care este categoria socială de bază pentru transport. Dacă conectaţi multe case la şcoli, preţul va trebui să fie scăzut, deoarece şcolarii nu-şi pot permite şi nici nu vor să cheltuiască prea mult. În afară de aceasta, raportul dintre preţuri şi servicii trebuie să fie echitabil. Doar dacă aveţi o suprafaţă de acoperire foarte mare, veţi putea să măriţi preţurile. Cu cât cercetarea ştiinţifică obţine mai multe rezultate şi vi se oferă tot mai multe posibilităţi noi de transport, cu atât mai ridicate vor fi şi preţurile la bilete.

În principiu, ridicaţi preţul cu cca. 2% pentru fiecare mijloc de transport nou.

Accidente

Ce urmări are un accident?

Cel mai rău lucru care vi se poate întâmpla este un accident pe care l-aţi cauzat. Veţi suferi o enormă decădere a imaginii firmei. Pentru o întreprindere tânără, acest lucru poate însemna chiar falimentul. Deoarece accidentele apar doar la un trafic mai intens, la început s-ar putea să nu aveţi probleme. Chiar şi pentru o firmă mare, un accident înseamnă o regresie grea.

Ce să fac?

După un accident, cel mai mult vă pot ajuta la regenerarea imaginii firmei biletele gratuite pentru copii sau la concerte. Mai înainte însă, clarificaţi şi înlăturaţi cauza accidentului.



ATENŢIE, SE ÎNCHID UŞILE! În cazul în care aveţi pierderi, aflaţi care pătură a populaţiei nu aţi luat-o în calcul. Îmbunătăţiţi reţeaua extinzând-o.

Prevenirea

Există măsuri de prevenire?

Dacă aţi întreţinut prea puţin mijloacele de transport, reduceţi procentul de uzură la care trebuie să înceapă reparaţiile.

Cum evit accidentele în serie?

Dacă două autovehicule s-au ciocnit, puteţi evita aceasta doar punând la locul accidentului o bandă de circulaţie, prin care următorii şoferi să poată evita acel loc şi să nu se ciocnească în continuare de autovehiculele avariate. Nu ajută la nimic oferirea de bilete gratuite atunci când accidentele se produc în lanţ. Cu cât se produc mai multe accidente, cu atât mai puţini oameni doresc să călătorească cu dvs. - un lucru destul de logic, mi se pare.

Michael Hölscher
t.a. Corneliu Dan



LUNGI AŞTEPTĂRI Pasagerii trebuie să schimbe prea des mijloacele de transport şi se enervează. Dacă doriţi să vedeţi feţe fericite, construiţi o linie care duce direct spre stadion.

Cariera Sims-ilor

Doctor

Level	Post	Salariu	Orar	Prieteni	Gătit	Mecanică	Charismă	Body	Logică	Creativitate
1	MTA	$ 200	9-15	0	0	0	0	0	0	0
2	Sanitar	$ 275	11-17	0	0	0	0	0	0	0
3	Infirmier	$ 340	9-15	0	0	2	0	0	0	0
4	Medic-asistent	$ 410	9-18	2	0	2	0	2	0	0
5	Medic de secție	$ 480	9-16	3	0	3	0	2	2	0
6	Medic-șef	$ 550	10-18	4	0	3	1	3	4	0
7	Specialist	$ 625	10-16	5	0	4	2	4	4	1
8	Chirurg	$ 700	10-16	7	0	4	3	5	6	2
9	Medic-cercetător	$ 775	9-16	9	0	5	4	6	8	3
10	Director de spital	$ 850	9-16	11	0	6	6	7	9	4

Sportiv-sport extrem

Level	Post	Salariu	Orar	Prieteni	Gătit	Mecanică	Charismă	Body	Logică	Creativitate
1	Sportiv	$ 175	9-15	0	0	0	0	0	0	0
2	Instructor-sport extrem	$ 250	9-15	0	0	0	0	0	0	0
3	Ghid râuri montane	$ 325	9-15	1	0	0	0	2	0	0
4	Profesionist de sporturi extreme	$ 400	9-15	2	0	1	0	4	0	0
5	Pilot de excursii exotice	$ 475	9-15	3	1	2	0	4	1	0
6	Alpinist	$ 550	9-15	4	1	4	0	6	1	0
7	Fotoreporter	$ 650	9-15	5	1	5	2	6	1	3
8	Vânător de comori	$ 725	10-17	7	1	6	3	7	3	4
9	Pilot Grand-Prix	$ 825	10-16	9	1	6	5	7	5	7
10	Spion internațional	$ 925	11-17	11	2	6	8	8	6	9

Om de afaceri

Level	Post	Salariu	Orar	Prieteni	Gătit	Mecanică	Charismă	Body	Logică	Creativitate
1	Oficiant poștal	$ 120	9-15	0	0	0	0	0	0	0
2	Recepționist	$ 180	9-16	0	0	0	0	0	0	0
3	Colaborator extern	$ 250	9-16	0	0	2	0	0	0	0
4	Junior-manager	$ 320	9-16	1	0	2	2	0	0	0
5	Manager	$ 400	9-16	3	0	2	2	0	2	0
6	Senior-manager	$ 520	9-16	6	0	2	3	0	3	2
7	Vice-președinte	$ 660	9-17	8	0	2	4	2	4	2
8	Președinte	$ 800	9-17	10	0	2	5	2	6	3
9	Director general	$ 950	9-16	12	0	2	6	2	7	5
10	Magnat industrial	$ 1.200	9-15	14	0	2	8	2	9	6

Polițist

Level	Post	Salariu	Orar	Prieteni	Gătit	Mecanică	Charismă	Body	Logică	Creativitate
1	Pază	$ 240	0-6	0	0	0	0	0	0	0
2	Cadet	$ 320	9-15	0	0	0	0	0	0	0
3	Polițist	$ 380	17-1	0	0	0	0	2	0	0
4	Serviciu interne	$ 440	9-15	1	0	2	0	2	0	0
5	Vice-comandant	$ 490	22-4	2	0	3	0	4	0	0
6	Criminalistică	$ 540	9-15	4	1	3	1	5	1	0
7	Locotenent	$ 590	9-15	6	1	3	2	5	3	1
8	Lider unitate comando specială	$ 625	9-15	8	1	4	3	6	5	1
9	Președintele poliției	$ 650	9-17	10	1	4	4	7	7	3
10	Superman	$ 700	10-16	12	1	4	6	7	10	5

Militar

Level	Post	Salariu	Orar	Prieteni	Gătit	Mecanică	Charismă	Body	Logică	Creativitate
1	Recrut	$ 250	6-12	0	0	0	0	0	0	0
2	Soldat de elită	$ 325	7-13	0	0	0	0	0	0	0
3	Instructor	$ 400	8-14	0	0	0	0	2	0	0
4	Subofițer	$ 450	9-15	0	0	1	2	2	0	0
5	Soldat contraspionaj	$ 500	9-15	0	1	1	2	4	0	0
6	Ofițer flotă aeriană	$ 550	9-15	1	1	2	4	4	1	0
7	Ofițer superior	$ 580	9-15	3	1	3	4	5	3	0
8	Comandant	$ 600	9-15	5	1	6	5	5	5	0
9	Astronaut	$ 625	9-15	6	1	9	5	8	6	0
10	General	$ 650	9-15	8	1	10	7	10	9	0

LEVELS

Cariera Sims-ilor

Politică

Level	Post	Salariu	Orar	Prieteni	Gătit	Mecanică	Charismă	Body	Logică	Creativitate
1	Comisie alegeri	$ 220	9-18	0	0	0	0	0	0	0
2	Practicant	$ 300	9-15	0	0	0	0	0	0	0
3	Lobbyst	$ 360	9-15	0	0	0	2	0	0	0
4	Şef comisie alegeri	$ 430	9-18	2	0	0	2	0	1	0
5	Membru al consiliului local	$ 485	9-15	4	0	0	3	1	1	0
6	Parlamentar	$ 540	9-16	6	0	0	4	2	1	1
7	Deputat în congres	$ 600	9-15	9	0	0	4	3	3	2
8	Judecător	$ 650	9-15	11	0	0	5	4	4	3
9	Senator	$ 700	9-18	14	0	0	6	5	6	4
10	Primar	$ 750	9-15	17	0	0	9	5	7	5

Sportiv profesionist

Level	Post	Salariu	Orar	Prieteni	Gătit	Mecanică	Charismă	Body	Logică	Creativitate
1	Mascota echipei	$ 110	12-18	0	0	0	0	0	0	0
2	Jucător în liga inferioară	$ 170	9-15	0	0	0	0	0	0	0
3	Nou venit	$ 230	9-15	0	0	0	0	2	0	0
4	Începător	$ 300	9-15	1	0	0	0	5	0	0
5	Profesionist	$ 385	9-15	3	0	1	1	6	0	0
6	Cel mai valoros jucător	$ 510	9-15	5	0	2	2	7	0	0
7	Superstar	$ 680	9-16	7	1	2	3	8	0	0
8	Asistent antrenor	$ 850	9-14	9	2	2	4	9	0	1
9	Antrenor	$ 1.000	9-15	11	3	2	6	10	0	2
10	Membru Comitet Sportiv	$ 1.300	9-15	13	4	2	9	10	0	3

Entertainement

Level	Post	Salariu	Orar	Prieteni	Gătit	Mecanică	Charismă	Body	Logică	Creativitate
1	Chelner	$ 100	9-15	0	0	0	0	0	0	0
2	Figurant	$ 150	9-15	0	0	0	0	0	0	0
3	Actor teatru	$ 200	9-15	0	0	0	2	0	0	0
4	Cascador	$ 275	9-16	2	0	0	2	2	0	0
5	Star-film de mâna a doua	$ 375	10-17	4	0	0	3	3	0	1
6	Actor-rol secundar	$ 500	10-18	6	0	1	4	4	0	2
7	Star-televiziune	$ 650	10-18	8	0	1	6	5	0	3
8	Actor-film	$ 900	17-1	10	0	2	7	6	0	4
9	Broadway-Star	$ 1.100	10-17	12	0	2	8	7	0	7
10	Superstar	$ 1.400	10-15	14	0	2	10	8	0	10

Carieră de infractor

Level	Post	Salariu	Orar	Prieteni	Gătit	Mecanică	Charismă	Body	Logică	Creativitate
1	Hoţ de buzunare	$ 140	9-15	0	0	0	0	0	0	0
2	Hoţ de poşete	$ 200	23-7	0	0	0	0	0	0	0
3	Agent pariuri	$ 275	12-19	0	0	0	0	2	0	0
4	Escroc	$ 350	9-15	2	0	0	1	2	0	1
5	Şofer spargeri	$ 425	17-1	3	0	2	1	2	0	2
6	Spărgător bănci	$ 530	15-23	4	0	3	2	3	1	2
7	Spărgător	$ 640	21-3	6	1	3	2	5	2	3
8	Falsificator	$ 760	9-15	8	1	5	2	5	3	5
9	Traficant	$ 900	9-15	10	1	5	5	6	3	6
10	Gangsterboss	$ 1.100	18-24	12	2	5	7	6	4	8

Ştiinţe

Level	Post	Salariu	Orar	Prieteni	Gătit	Mecanică	Charismă	Body	Logică	Creativitate
1	Cobai	$ 155	9-15	0	0	0	0	0	0	0
2	Asistent laborator	$ 230	23-5	0	0	0	0	0	0	0
3	Cercetător	$ 320	9-15	0	0	0	0	0	2	0
4	Profesor ştiinţific	$ 375	9-16	1	0	0	1	0	3	0
5	Coordonator proiect	$ 450	10-17	3	0	0	2	0	4	1
6	Inventator	$ 540	10-19	4	0	2	2	0	4	3
7	Înţelept	$ 640	10-15	5	0	4	2	0	6	4
8	Cercetător mistere	$ 740	10-15	7	1	6	4	0	7	4
9	Teoretician	$ 870	10-14	8	1	7	4	0	9	7
10	Profesorul trăsnit	$ 1.000	10-14	10	2	8	5	0	10	10

Cheats & Eastereggs Short tips Codes

The Sims

Fără amenzi

Când vă sună la uşă poliţia sau pompierii pentru a încasa o amendă, lăsaţi să meargă să deschidă copilul. Poliţistul sau pompierul va spune că poliţia trebuie chemată doar în caz de nevoie. Dacă, dimpotrivă, merge să deschidă un adult, acesta va trebui să plătească o amendă de cel puţin 100$.

Lennart Gudella

Tablourile ca depozite bancare

Tablourile sunt un depozit foarte bun, deoarece, spre deosebire de alte obiecte, cu timpul le creşte valoarea.

Franz Einberger

Golirea mai rapidă a coşului de gunoi

Golirea coşului de gunoi este o activitate care necesită timp. Dacă cumpăraţi coşul de gunoi mai ieftin (pe cel cu 30 de simoleoni), veţi putea economisi timp folosind un truc. Comandaţi-i simului să golească gunoiul. Imediat ce a scos punga de gunoi din ladă, anulaţi comanda. Simul va lăsa punga să cadă pe jos. Comandaţi-i acum să facă curăţenie, iar acesta va pune din nou totul în lada de gunoi. Numai că acum lada de gunoi este aproape goală.

Rainer Müller

Cheaturi pentru Sims

Apăsaţi în timpul jocului combinaţia CTRL+SHIFT+C. Se deschide fereastra de cheat, în care va trebui să tastaţi următoarele cheaturi:

set_hour #	Puteţi introduce valori între 1 şi 24.
set_speed #	Valorile sunt cuprinse între -1000 şi +1000
interests	Afişează personalitatea şi interesele simului.
autonomy #	Valorile sunt cuprinse între 1 şi 100.
grow_grass #	Sunt posibile valori între 1-150.
map_edit on/off	Puteţi modifica harta.
route_baloons on/off	Activează tutorialul la începutul jocului.
sweep on/off	Indică informaţii despre joc.
tile_info on/off	Activează/dezactivează textele de ajutor.
log_mask	Aici puteţi seta care evenimente să fie afişate şi care nu.
draw_all_frames on/off	Jocul poate afişa fiecare imagine sau nu, din motive de performanţe.
History	Şterge genealogia familiei simului.
edit_char	Deschide fereastra de creare a unui nou personaj.
!	Repetă codul cheat tastat anterior. Puteţi obţine astfel foarte mulţi bani în scurt timp.



FOARTE AERISIT După ce aţi poziţionat podeaua şi pereţii, îndepărtaţi stâlpii de susţinere şi vindeţi-i. Etajul va pluti acum în întregime în aer.

Plata facturilor

Cu acest truc veţi putea plăti de acum înainte doar tot a doua factură. Aruncaţi factura veche în cutia poştală doar după ce acolo se află una nouă. Aceasta va dispărea în clipa în care o aruncaţi pe cea veche înăuntru.

Sebastian Zeller

Casa plutitoare

Dacă aveţi destui bani, puteţi construi case care plutesc în aer. Va trebui să bateţi ţăruşi pe toată suprafaţa de teren pe care va fi construită casa, pentru a putea construi acum etajul al doilea. Construiţi acum tot etajul doi pe ţăruşi. Va trebui să puneţi acum toţi pereţii, podeaua şi scara de la primul etaj la etajul doi, pentru că mai târziu nu mai puteţi face acest lucru. Imediat ce aţi terminat de construit ultimul etaj, schimbaţi camera de vedere la parter. Veţi putea şterge acum stâlpii de susţinere.

Christian Schmitz/Sven Rafke
t.a. Corneliu Dan

Nox

Apăsaţi F1 pentru activarea consolei. Aici puteţi introduce cheaturi şi seta variabilele pentru modul server.

Primul cod introdus va fi "Racoiaws" pentru activarea cheaturilor.

set god	Personajul devine nemuritor şi are energie magică nelimitată.
help cheat	Afişează toate codurile cheat.
cheat ability	Aptitudinile personajului sunt setate din nou ca la începutul jocului.
cheat goto ####	Personajul sare într-un punct indicat. Din păcate, scopurile nu ne sunt cunoscute cu certitudine.
cheat health	Energia vitală este restabilită total.
cheat mana	Energia magică a personajului creşte la maxim
cheat level #	Personajul atinge treapta de experienţă #.
cheat spells #	Toate magiile personajului ating treapta de eficienţă #.
cheat gold ####	Personajul primeşte #### aur.

Thorsten Naht



SURPLUS DE AUR Cu acest cheat puteţi procura aur nelimitat şi să vă sporiţi experienţa personajului încă de la început.



SIMPLU DE UTILIZAT Prin comanda "help cheat" puteţi iniţia o listă a comenzilor de cheat.

Pharaoh

Apăsaţi concomitent tastele CTRL+ALT+SHIFT+C, pentru a activa consola. Aici puteţi tasta acum codurile cheat:

Pharaohs Tomb Câştigaţi scenariul actual şi treceţi la următorul.

Fury of Seth Zeul Seth se supără şi distruge toate navele militare.

Treasure Chest Primiţi 1.000 de bucăţi de aur în cont.

mockattack1 Vă atacă pe uscat o armată adversă.

mockattack2 Vă atacă pe mare o armată adversă.

Bounty Următoarea inundaţie nu va mai fi la fel de catastrofală ca aceea aşteptată de preoţi. În oraş, va trebui să mai tastaţi suplimentar "Osiris". Altfel nu funcţionează codul.

Mummys Curse Următoarea inundaţie va fi mai rea decât se aşteaptă. Va trebui să tastaţi şi acum "Osiris".

Pharaohs Glory Exportul creşte cu 50% pentru un an. Trebuie să tastaţi suplimentar "Ra" în oraş.

Bird of Prey Partenerii de afaceri livrează timp de un an mai puţine bunuri. Va trebui să tastaţi din nou "Ra".

Supreme Craftsman Acest cod permite umplerea warehouse-urilor cu mult peste capacităţile lor. Pentru ca cheatul să funcţioneze, tastaţi "Ptah".

Noble Djed Toţi constructorii de nave, ţesătorii şi bijutierii au materiale prime. Pentru acest cheat trebuie tastat "Ptah".

Typhonian Relief Soldaţii de peste hotare vor fi protejaţi. "Seth" trebuie tastat suplimentar.

Seth Strikes Cea mai bună companie a oraşului va fi distrusă împreună cu fortul ei. Trebuie introdus "Seth".

Cat Nip Casele şi bazarurile sunt pline de bunuri. Trebuie tastat "Bast".

Kitty Litter Apare în oraş o plagă. Introduceţi la tastatură "Bast".

Hippo Stomp Oraşul este zguduit de o revoltă.

Side Show Dacă aveţi o revoltă în oraş, puteţi crea cu acest cheat noi demonstranţi.

Stefan Richter
t.a. Corneliu Dan

Extreme Biker a lui Edgar Torrontera

Pentru a activa traseul bonus sau dacă doriţi să câştigaţi puncte suplimentare, va trebui să urmaţi aceste sfaturi:

Isola Fantastica

Conduceţi cam 20 m la începutul traseului drept înainte şi luaţi-o apoi spre dreapta. Urcaţi un deal, până vedeţi o staţie mare în apă. Mergeţi încet în direcţia staţiei, până ajungeţi la o mică ieşitură. De aici, viteză maximă spre apă şi săriţi folosindu-vă de mica dună de nisip ca de o trambulină, pentru a sări pe staţia plutitoare. În vârful staţiei se află un steag pe care va trebui să-l aruncaţi în apă. Ţinta este acum nimerirea exactă a ştrudelului (steagul s-a transformat în ştrudel). Trageţi în sus motocicleta când săriţi. Dacă ţintiţi exact ştrudelul, jos va apărea ştirea că a apărut un traseu bonus. .

Taseu de pădure

Dacă veţi sări printr-un balon aflat pe acest traseu, veţi primi suplimentar patru puncte.

Patrick Meinhardt
t.a. Corneliu Dan

Planescape Torment

Există un quest "secret" în *Planescape Torment.* Veţi întâlni în timpul jocului tot felul de personaje care vă întreabă cum vă cheamă. Minţiţi-le consecvent şi răspundeţi-le că vă cheamă "Adahn". Dacă urmaţi consecvent regula, la un moment dat va apărea în barul "The Burning Corpse" - "Adahn". Dacă în acest moment aveţi un grad de înţelepciune de minim 21, veţi putea lua de la acesta un inel magic, un jungher magic şi

ceva aur, înainte de a-i spune că el de fapt nici nu există şi va dispărea imediat.

Următoarea listă conţine toate personajele care vă întreabă cum vă cheamă:

Dustmen (la morgă), Soego (la morgă), Name Death (la etaj, spre nord-est), Mebeth (locul de adunare), Bish (labirintul de gunoi), Alcaste (ţara morţilor), Thorp (cartierul de jos), Hamrys (cartierul de jos), Karina (cartierul de jos), Nordom (grădina de nebuni modron), Roberta.

Thilo Birger
t.a. Corneliu Dan

În ultima ediţie PC Games există, pe lângă locurile indicate, o altă posibilitate de a primi puncte suplimentare. Mergeţi pentru aceasta în închisoarea în care Tiras îşi aşteaptă eliberarea. De îndată ce aţi făcut rost de sabia necesară pentru eliberarea lui, veţi întâlni un înger înlănţuit, pentru eliberarea căruia veţi primi 306.250 puncte de experienţă. Întrerupeţi convorbirea cât de repede posibil şi reluaţi din nou convorbirea cu îngerul. Veţi primi din nou 306.250 puncte de experienţă. Atenţie însă, jocul se comportă ciudat la valori foarte mari ale experienţei şi luptătorii dvs.; de exemplu, vor produce pagube neînsemnate.

Monika Kalau vom hofe
t.a. Corneliu Dan

Kicker Football Manager

Nu vă supără faptul că fiind campion de 10 ani, nu aţi câştigat destui bani pentru a construi un aeroport de 300 milioane dolari?

Veţi reuşi folosindu-vă de următorul truc: după cum probabil aţi observat deja, imediat ce aveţi mai puţin de 10 milioane de dolari, primiţi alte 10 milioane de la un sponsor necunoscut.

Procedaţi în felul următor: depuneţi pentru o lună atâţia bani în bancă încât să coborâţi sub 10 milioane bani lichizi. În ziua următoare primiţi alte 10 milioane de la un sponsor pe care îi depuneţi în continuare la bancă. Faceţi acest lucru timp de o lună şi veţi aduna cele 300 milioane de care aveţi nevoie pentru a construi un aeroport sau pentru cumpărarea unor jucători mai valoroşi.

Igor Berger



UN SPONSOR BOGAT Imediat ce aveţi prea puţini bani, primiţi sponsorizarea de 10 milioane.

NHL 2000

Dacă doriţi să îmbogăţiţi teamul dvs. în timpul sezonului cu un top star, fără să renunţaţi la nici un jucător din echipă, puteţi încerca metoda următoare. Alegeţi un jucător mai slab (de exemplu, unul cu valoare 60) şi schimbaţi-l cu un jucător doar cu ceva mai bun al altei echipe. Deoarece celelalte echipe acceptă de cele mai multe ori un astfel de schimb, după câteva procedee de transfer asemănătoare veţi avea sportivul de elită dorit.

Christian König
t.a. Corneliu Dan

Nocturne

Dacă aveţi probleme în realizarea unuia dintre episoadele acestui joc, puteţi modifica câteva setări ale fişierului "nocturne.ini" în directorul "Nocturne\System" şi marca toate episoadele ca fiind realizate. Introduceţi în acest fişier la capitolul [Game] următoarele:

```
[Game]
Act4Code=214
Act3Code=940
Act2Code=972
Act1Code=817
LoungeSongVersion=1933
```

Acum puteţi încărca direct episodul cinci al jocului sau oricare alt nivel, de la unu la patru. În cazul în care nu aţi terminat încă nici un episod, va trebuie să introduceţi tot capitolul [Game].

Andrej Klippert
t.a. Corneliu Dan

Tomb Raider IV

Pentru a sări în apă sau din apă pe uscat, va trebui să apăsaţi simultan tastele "săritură", "înainte" şi "mers". Dacă ţineţi acum aceste taste apăsate şi apăsaţi suplimentar tasta "mers înapoi", Lara va executa un salt în aer. Acesta funcţionează doar atunci când Lara se află pe un punct înalt. Nu numai că săritura arată impresionant, dar veţi putea ajunge mult mai repede jos. În



CU DOUĂ E MAI EFICIENT Lara poate trage cu două arme simultan dacă folosiţi anumite mişcări secvenţiale.

Trişaţi şi dumneavoastră?

timpul săriturii, Lara nu are voie să ţină în mână nici o armă.

Folosirea armei pe scară:

Dacă doriţi să trageţi cu arma şi atunci când vă aflaţi pe o scară, va trebui să executaţi următoarele mişcări:

Pentru început, puneţi la o parte arma. Săriţi pe scară şi ţineţi apăsată tasta "action". Apăsaţi imediat tasta "săritură" şi consecutiv scoateţi arma. Acum, Lara a scos arma. Va trebui să vă deplasaţi scurt şi repede în sus şi în jos, pentru ca Lara să se ţină de scară şi să nu sară înapoi în jos.

Lara va trage acum automat asupra oricărui adversar apărut în cale, deoarece ţineţi tasta "action" apăsată în continuare, pentru a nu cădea de pe scară.

Combinarea armelor:

Următoarele mişcări sunt necesare pentru a folosi două arme deodată. Trucul funcţionează doar cu puşca cu alice, harponul, MP5, aruncătorul de rachete şi cel de grenade.

Pentru început, luaţi armele mai sus amintite şi ascundeţi-le. Puneţi-o pe Lara să se ghemulească şi să facă un pas înainte, în aşa fel încât să ajungă în patru labe.

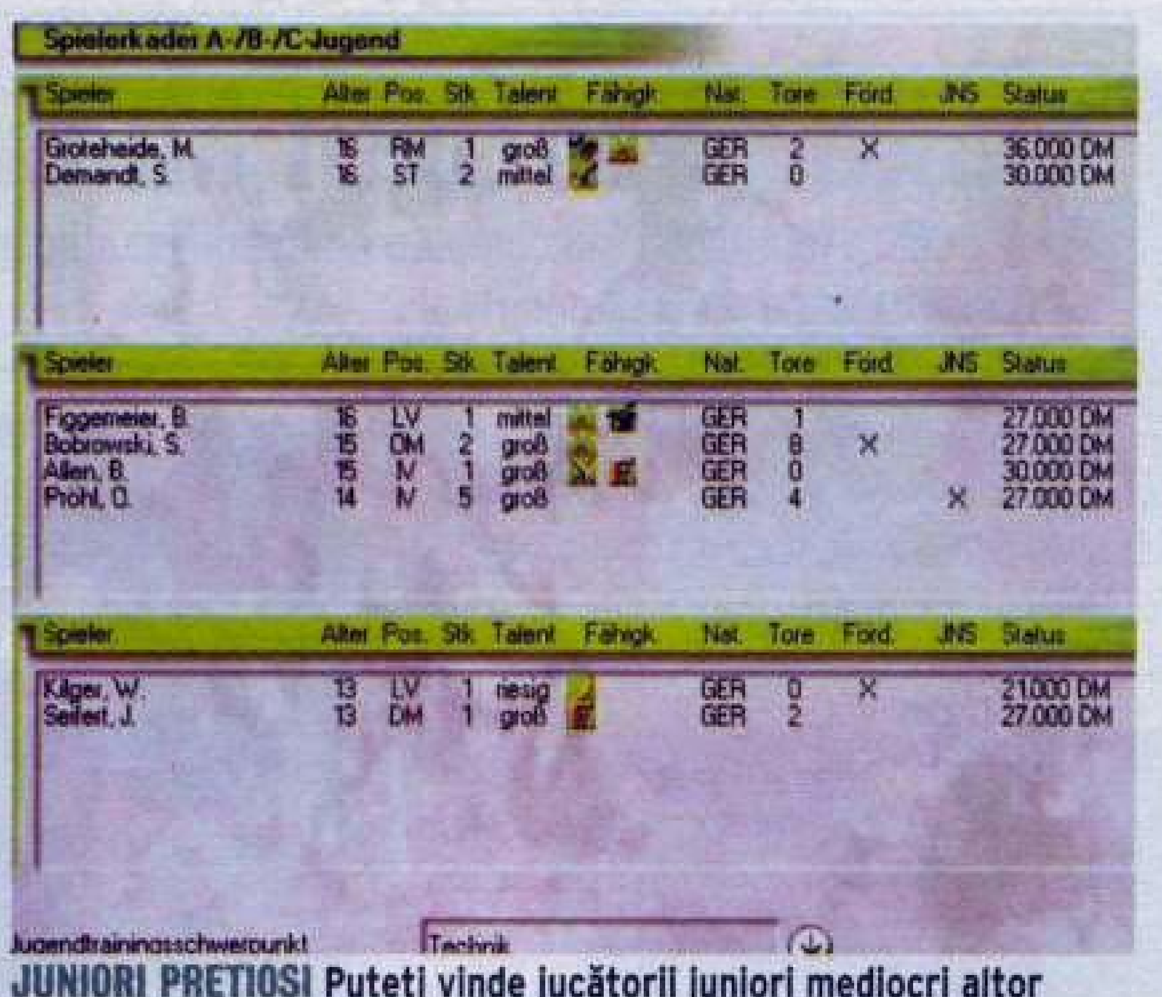
Apăsaţi în încheiere taste pentru scoaterea armei şi "înapoi". Lara va sări înainte. Puneţi-o să sară acum de două-trei ori înainte şi mai scoateţi o armă, pentru a o combina cu cealaltă.

Julian Zembron
t.a. Corneliu Dan

Tricky Style

În meniul de opţiuni puteţi introduce următoarele coduri cheat:

citybeacons Se pot accesa toate traseele.
iwish Aveţi timp nelimitat pentru fiecare traseu.
inflatedego Toţi piloţii au capete uriaşe.
tearound Câştigaţi fiecare cursă.



JUNIORI PREŢIOŞI Puteţi vinde jucătorii juniori mediocri altor cluburi contra unor sume enorme.

Anstoss 3

Din cauza unei greşeli de programare, puteţi avea în *Anstoss 3* foarte repede cam 4 miliarde DM. Condiţia este să vă ocupaţi personal de vânzarea articolelor pentru fani şi să nu le lăsaţi pe seama unei agenţii. Selectaţi "Fanartikel" în meniul "Finanzen" şi alegeţi acolo "Details". Acum, în loc să cumpăraţi fiecare articol în parte, cumpăraţi câte 100.000 exemplare din fiecare. Comandaţi tot ce este posibil, până se umple magazia. După o perioadă, contul va trece de la negativ la pozitiv şi veţi avea peste patru miliarde DM (atenţie: trucul nu mai funcţionează după cel de-al doilea patch).

Dirk Paulsen
t.a. Corneliu Dan

Ca manager al unui club de fotbal din prima ligă, aveţi posibilitatea să pariaţi pe propria demisie. Din cauza unei greşeli de programare, în fiecare zi va apărea ştirea că aţi fost dat afară şi veţi primi banii pe pariu, cu toate că nu aţi fost dat afară.

Philipp Hölscher
t.a. Corneliu Dan

Pentru a absolvi seminarul de antrenament de la sfârşitul pauzei de iarnă, veţi putea folosi următorul bug: încercaţi să răspundeţi corect la prima întrebare, iar fereastra de dialog va mai rămâne deschisă un timp. În acest timp, apăsaţi foarte repede pe răspunsul corect şi veţi absolvi foarte repede testul, fără nici o greşeală. Dacă aţi răspuns greşit, clic repede pe următorul răspuns şi repetaţi trucul de mai înainte.

Dominik Böhler
t.a. Corneliu Dan

Deveniţi bogat în adolescenţă:

În runda de început, luaţi câţiva adolescenţi în echipa de profesionişti, cu următorul contract: durata contractului este de un an, salariul zero şi premii de instalare (de la 10.000 DM până la 20.000 DM). Activaţi suplimentar „200 milioane - sumă de retragere" şi „opţiuni pentru club". Când se închide fereastra de transfer, contractul va expira. Dacă-l veţi vedea acum în statistică la „planificări cunoscute" pe unul dintre adolescenţii cunoscuţi, folosiţi opţiunile pentru club. Opriţi tratativele în săptămâna următoare şi - minune! - copilul se va transfera la alt club. Este posibil să aveţi un astfel de contract şi numai cu un singur jucător, însă veţi putea fi sigur că jucătorul se va transfera doar dacă veţi avea două sau trei astfel de contracte. Următorul truc funcţionează numai la versiunea 1.0 a jocului.

Pentru a vă mări averea privată, mergeţi la biroul de pariuri şi pariaţi 100.000 DM pe câştigător. Acum faceţi clic nu numai pe presupusa echipă câştigătoare, ci pe toate echipele listate acolo. Faceţi acest lucru şi pentru ţările învecinate. Când se va termina ziua de joc, se vor da rezultatele, iar dintr-o investiţie de 10.000 DM veţi avea câştiguri de sute de mii. Dacă pariaţi în ţările învecinate,

Sunteţi amator de Tips?

câştigurile sunt aici de până la 500.000 DM.

Andreas Hennig
t.a. Corneliu Dan

X-Wing Alliance

În ultima misiune din *X-Wing Alliance* există un truc simplu pentru a distruge reactorul Death Star-ului. Imediat după start, zburaţi iar afară din sistemul de tunele, direct dinspre Death Star. Dacă vă întoarceţi, veţi observa că Death Star este doar un bitmap pătrat. Zburaţi acum peste marginea de sus a acestui fundal şi vă veţi afla dintr-o dată pe drumul spre reactor pe care îl puteţi distruge. Vă vor urma chiar şi coechipierii.

Benjamin Molitor
t.a. Corneliu Dan

Supreme Snowboarding

siipiveikkoiiitelee Accesarea altor trasee
le Accesarea altor trasee
hiihtoope Un nou pilot este accesibil.
ope Un nou pilot este accesibil.
Imhotepmaailmojentuhoaja Activarea modului debug. Apăsaţi tasta „E" în timpul jocului.
seivaavideograbbi Screen capture.

Sven Rafke
t.a. Corneliu Dan

Rally Championship 2000

Următoarele cheaturi pot fi introduse în câmpul „Numele jucătorului 4", făcând accesibile o serie de noi maşini extraordinare şi schimbarea modului arcade.

turbo challenge	Se pot accesa maşinile A8
world class	Se pot accesa maşinile A8
max power	Maşina bonus (Citroen WRC)
throw me a bone	Apare o altă maşină bonus.
give me time	Încă un minut pentru oprirea la boxe. (tasta T pe fereastra service)
group b	Apare o altă maşină bonus.
Mooserati	Apare o altă maşină bonus.
lambaaghini	Apare o altă maşină bonus.
spud car	Apare o altă maşină bonus.
precious things	Apare o altă maşină bonus.
furry dice	Apare o altă maşină bonus.
mf hotback	Apare o altă maşină bonus.
tree hugger	Apare o altă maşină bonus.
radio car	Maşină teleghidată.
Arcade	Energie nelimitată în modul arcade.
arcade action	Modificări în modul arcade.

Karlheinz Mengler

Der Verkehrsgigant

Cu aceste trucuri puteţi stabili ţintele misiunilor ca fiind atât de îndepărtate, încât după un an de joc veţi putea câştiga misiunea fără nici un efort.

Ca exemplu, să luăm misiunea "Lahnstein".

Treceţi în directorul "Tgigant\Mission" şi căutaţi fişierul cu numele misiunii pe care doriţi s-o modificaţi, în cazul nostru - "Lahnstein.mis". Deschideţi fişierul cu editor de texte, cum ar fi Notepad din Windows. Fişierul ar trebui să arate în felul următor.

END_YEAR	3		
COMPANY_VALUE	1000000	1500000	2000000
COVERAGE	40	60	80
TRANSPORTED_WORK	0	0	0
TRANSPORTED_SHOP	0	0	0
TRANSPORTED_SCHOOL	0	0	0
TRANSPORTED_AMUSEMENT	0	0	0
TRAFFIC	0	0	0

Înlocuiţi acum toate cifrele în afară de zerouri cu alte cifre: în prima coloană introduceţi doar cifra unu, în coloana a doua cifra doi şi în a treia cifra trei.

Fişierul va arăta acum în felul următor.

END_YEAR	1		
COMPANY_VALUE	1	2	3
COVERAGE	1	2	3
TRANSPORTED_WORK	0	0	0
TRANSPORTED_SHOP	0	0	0
TRANSPORTED_SCHOOL	0	0	0
TRANSPORTED_AMUSEMENT	0	0	0
TRAFFIC	0	0	0

Salvaţi fişierul şi porniţi prima misiune. Acum, după un an, va trebui să aveţi o companie în valoare de 3 DM şi o suprafaţă de 3% ocupată, pentru a câştiga misiunea şi a le accesa pe următoarele trei. Acest truc funcţionează asemănător pentru fiecare misiune.

Marc Trevisany
t.a. Corneliu Dan

Vreţi Să fiţi măcar o dată învingător?

Bundesliga Manager 2000

Apăsaţi tasta dreaptă a mouse-ului pe simbolul Bundesliga Manager 2000 de pe desktop.

Selectaţi "properties" şi apoi introduceţi la "Veknupfungen", după ce lăsaţi un spaţiu gol, următoarele coduri:

/alwayswin777 Echipa dvs. câştigă cu 1:0.
/alwayslose777 Echipa dvs. pierde întotdeauna.
/showstat777 Activarea statisticilor jucătorilor.
/sacked777 Sunteţi aruncat afară.
/nosackwarnings777 Nici un avertisment înainte de a fi dat afară.
/cash777 Aveţi mai mulţi bani la dispoziţie.
/fastbuild777 Construcţie mai rapidă, în doar trei zile.
/nolimit777 Aveţi un buget nelimitat.

Daniel Stiehler
t.a. Corneliu Dan

Half-Life

Puteţi programa în Half Life cu ajutorul macro-urilor mai multe mişcări succesive. Următoarele patru macro-uri vă vor face cu siguranţă viaţa mai uşoară în Half Life.

Treceţi în directorul "Half-Life\Valve" şi puneţi acolo o copie a fişierului "config.cgf". În cazul în care vă reuşesc macro-urile, veţi avea o copie de siguranţă a acestui fişier. Deschideţi acum fişierul original în Notepad sau în alt editor de texte şi introduceţi următoarele şiruri la sfârşitul fişierului. Pasajele de text cu ghilimele trebuie să fie întotdeauna în acelaşi loc:

GaussJump

```
alias longwait „wait;wait"
alias gj „cl_pitchup 100;
+back;longwait;+jump;longwait;
-attack2;-jump;longwait;-back;
fixpitch;force_centerview"
alias fixpitch „cl_pitchup
98;cl_pitchdown 98"
fixpitch
bind #Taste# „gj"
```

Înlocuiţi "#Taste#" cu tasta cu care doriţi să activaţi gauss jump. Pentru a face săritura, trebuie să încărcaţi la maxim gauss gun-ul şi apoi să apăsaţi tasta aleasă de dvs. Veţi face o lungă săritură şi veţi putea alege locul de aterizare.

LongJump

```
alias +lj
„+forward;+duck;wait;wait;wait;wait;
wait;wait;+jump"
alias -lj „-jump;-duck;-forward"
bind #Taste# „+lj"
```

Şi aici va trebui să înlocuiţi tasta "#" cu tasta dorită. Pentru a executa un longjump va trebui, bineînţeles, să aveţi la dispoziţie modulul corespunzător.

Înotul

```
alias float_on „+moveup; echo Floa-
ting is ON; bind #Taste# float_off"
alias float_off „-moveup; echo Floa-
ting is OFF; bind #Taste# float_on"
bind #Taste# „float_on"
```

Şi aici va trebui să înlocuiţi tasta "#" cu tasta dorită. Prin apăsarea acestei taste veţi putea merge pe apă fără a fi mereu atenţi să nu vă scufundaţi.

Aparat de vedere nocturnă

```
alias nightvision „on"
alias on „gl_texsort 0;alias
nightvision off"
alias off „gl_texsort 1;alias
nightvision on"
bind #Taste# „nightvision"
```

În acest mic macro puteţi indica tasta cu care doriţi să activaţi aparatul de vedere nocturnă. Cu această funcţie, toate texturile din fundal vor fi iluminate imediat şi veţi putea recunoaşte mai repede adversarii.

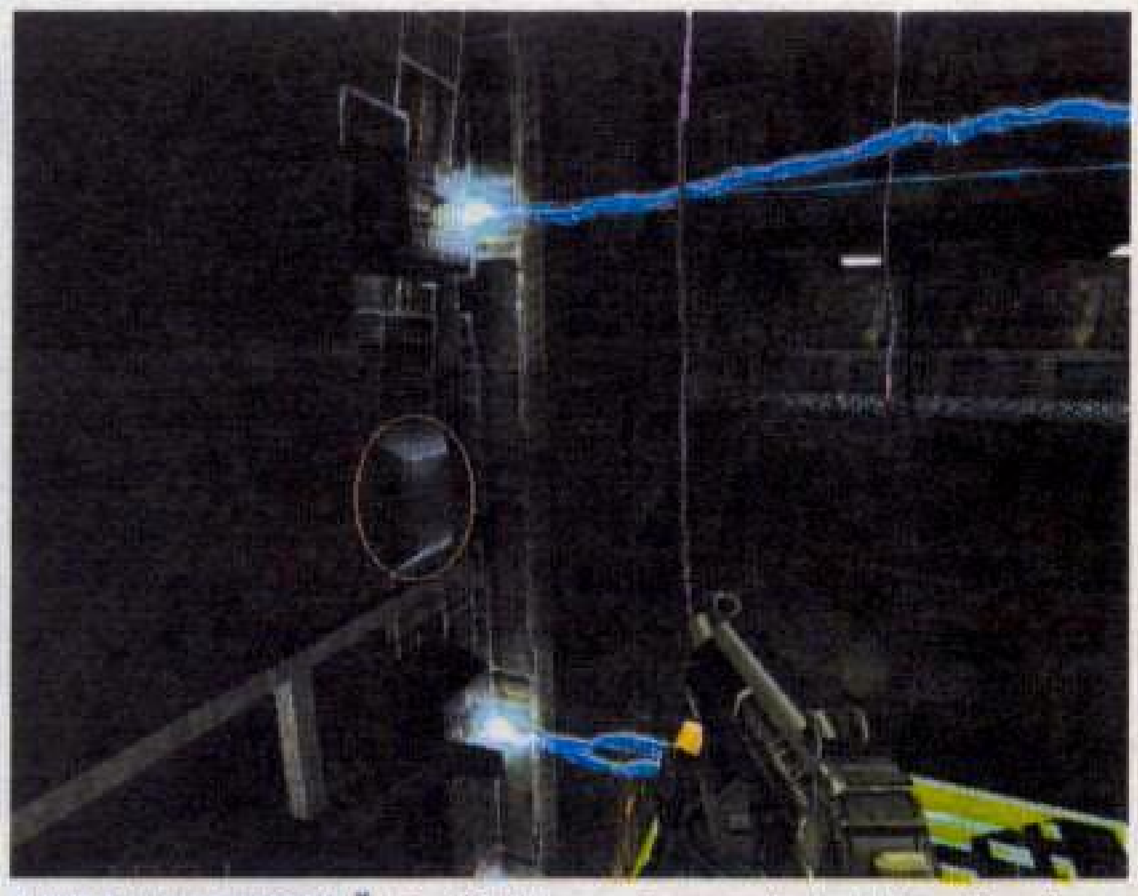
Nume necunoscut redacţiei
t.a. Corneliu Dan

Half-Life: Opposing Force

La nivelul "Under Fire" vă puteţi face viaţa mai uşoară, dacă dezactivaţi curentul din cabluri la lacul de acid. Procedaţi în felul următor:

Între cele două descărcări electrice se află o panou de control. Dacă trageţi câteva focuri de MP5, acesta va exploda şi descărcările electrice supărătoare vor dispărea. Acum puteţi atinge cablul fără nici un pericol.

Dacă îl întâlniţi pe Gordon Freeman la începutul nivelului "We are not alone" şi aţi ajuns la Xen trecând peste podul rupt, aveţi posibilitatea de a obţine displacer-ul cu muniţie cu tot. Folosiţi teleportorul şi veţi ajunge



CENTRALA ELECTRICĂ **Dacă distrugeţi panoul electric, vă veţi putea căţăra pe cablu fără probleme.**

într-un loc deja cunoscut.

Puteţi să-l învingeţi foarte uşor pe voltigore, dacă vă ascundeţi în spatele unui element indestructibil, cum ar fi, de exemplu, o stâncă. De acolo, trageţi asupra lui cu orice armă doriţi, căci focurile acestuia se vor izbi de stâncă, fără a vă răni.

Dacă introduceţi codul cheat "Impulse 101" de mai multe ori la rând, puteţi folosi şi armele mai vechi din Half Life.

Stefan Lämmermann
t.a. Corneliu Dan

Slave Zero

Pentru a putea introduce următoarele coduri cheat, apăsaţi tasta T în timpul jocului.

/goodies	Upgrade la toate armele
/I win	Câştigaţi misiunea.
/big ass	Termină jocul.
/onass	Aruncă jucătorul înapoi.
/ouch	Vânează jucătorul.
/wilcox	Personajul se scutură.
/3prong	Activare/dezactivare umbre.
/mission ####	Introduceţi în loc de #### unul dintre numele misiunii pe care doriţi să o jucaţi:

M00_INTRO	M04_B	M09_A	M13_B	MULTI_BOXOFUN
M00_STARTUP	M05_A	M09_B	M13_C	MULTI_COMPLEX
M01_A	M05_B	M09_C	M14_A	MULTI_DELTA_FAB
M01_B	M06_A	M11_A	M14_B	MULTI_GRUDGEMATCH
M02_A	M07_A	M11_B	M14_C	MULTI_HOUSEOFCHAN
M02_B	M07_B	M11_C	M15_A	MULTI_JUNCTION
M03_A	M07_C	M12_A	M15_B	MULTI_SLAYERTON
M03_B	M08_A	M12_B	M15_C	MULTI_STREETS
M03_C	M08_B	M12_C	MULTI_4_CORNERS	MULTI_THE_TOWER
M04_A	M08_C	M13_A	MULTI_ARENA	MULTI_TUNNELS

Daniel Stiehler
t.a. Corneliu Dan

Tuning-Tipps

Cum se poate obţine satisfacţie crescută, prin mărirea performanţelor

În sfârşit a apărut în comerţ *Ultima IX: Ascension*. Un motiv în plus să aruncăm o privire asupra RPG-ului devorator de hardware. În următoarele pagini veţi afla cum să-l acceleraţi pe Avatar.



SATISFACŢIE OPTICĂ **Pentru a putea degusta puţin minunata grafică, nu dezactivaţi total opţiunile marcate. Jocul trebuie să ofere şi puţină plăcere optică.**

Ultima IX: Ascension

Cum pot să accelerez jocul sub Direct 3D sau Glide?

Pentru ca Ultima IX să ruleze mai rapid, va trebui să instalaţi jocul la început cu texturile pe 16 biţi. Alegeţi în setup opţiunea "mip-map". În acelaşi meniu veţi putea seta şi modul grafic pe 16 biţi: opţiunea "800x600x16" descrie o rezoluţie de 800x600 pixeli cu o adâncime de culoare pe 16 biţi. Dacă aveţi un card video cu chip 3dfx şi folosiţi Glide, va trebui să setaţi o adâncime de culoare pe 8 biţi.

Cum pot să setez jocul să meargă mai repede?

Opţiunile din jurnal au o influenţă foarte mare asupra vitezei jocului: va trebui să deplasaţi, de exemplu, cursorul de la "eliminarea obiectelor vizibile" şi "prezentarea detaliilor" cu totul spre stânga. Activaţi şi check-box-ul din stânga "performanţe vs. calitate" şi părăsiţi meniul, pentru a salva setările. Dacă veţi restarta acum setup-ul hardware, va trebui să operaţi din nou aceste schimbări.

La ce-mi folosesc texturile comprimate?

Texturile S3TC (S3 Texture Compression) au nevoie de mai puţin spaţiu de memorie pe harddisk, dar trebuie decomprimate din nou în timpul jocului. Acest proces are nevoie de putere suplimentară de la procesor, dacă nu cumva aveţi o placă video capabilă de S3TC. Unele carduri video suportă accelerarea hardware pentru compresie. În consecinţă, se poate întâmpla la aceste plăci ca jocul să ruleze cu S3TC mai rapid decât cu texturile pe 16 biţi. S3TC este suportat hardware mai ales de S3 Savage 4 şi de Nvidia GeForce 256. Dacă aveţi o asemenea placă, vă



O MICĂ DIFERENŢĂ **Opţiunile din jurnal au o mare influenţă asupra vitezei şi graficii jocului. În stânga am dezactivat toate detaliile grafice. În afară de ceaţă, nu se mai vede nimic din peisaj. În dreapta am lăsat toate detaliile, cum ar fi copacii sau cascadele, activate.**

recomandăm instalarea texturilor comprimate. Altfel, instalaţi texturile pe 16 biţi.

Ce mai trebuie să setez la hardware setup?

Hardware-ul 3D pe care-l posedaţi poate folosi texturi cu rezoluţie mai mică pentru background activând aşa-numitul "mip-mapping". Calitatea grafică se îmbunătăţeşte, însă veţi avea nevoie de mai multă memorie pentru texturi pe placa video. Pentru texturi veţi putea alege şi un grad mai mic de detaliu. Prin alegerea unui grad mai mic de detaliu, peisajele vor apărea mai şterse, dar se va mări viteza jocului prin economisirea de spaţiu de memorie RAM. La rezoluţii mari (de exemplu la 1280x1024), nu veţi observa nici o diferenţă dacă dezactivaţi mip-mapping-ul.

Sfaturi generale: Ultima IX

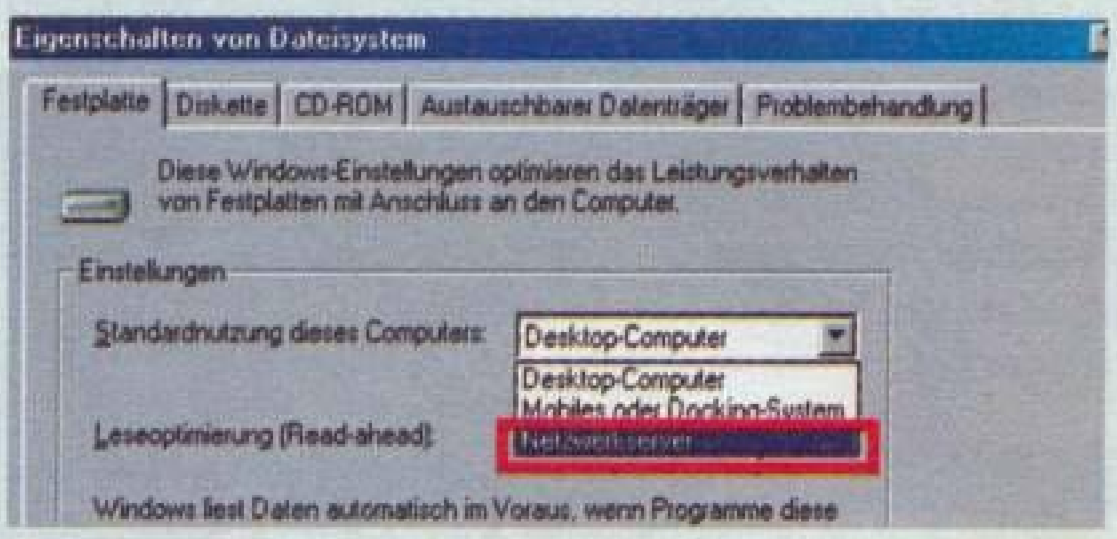
Vă arătăm câteva mici şmecherii la Ultima IX, pentru a obţine o îmbunătăţire considerabilă a performanţelor în ceea ce priveşte viteza jocului.

Sfatul 1:

Pentru a obţine o îmbunătăţire a performanţelor, puteţi modifica conţinutul swap-file-ului din Windows. În mod normal, Windows hotărăşte singur care să-i fie mărimea. Am constatat că Ultima IX are nevoie de aproximativ 512 MB memorie liberă (deci RAM şi swap-file), pentru a rula rapid. Potriviţi deci mărimea swap-file-ului în mod corespunzător. Dacă aveţi două harddisk-uri, puneţi mai bine swap-file-ul pe alt harddisk şi nu pe cel pe care se află instalat Ultima IX.

Sfatul 2:

Porniţi programele de sistem Scandisk şi Defrag pentru a repara şi sorta fişierele de pe harddisk. Acest lucru poate accelera foarte mult accesul la HDD în timpul jocului.



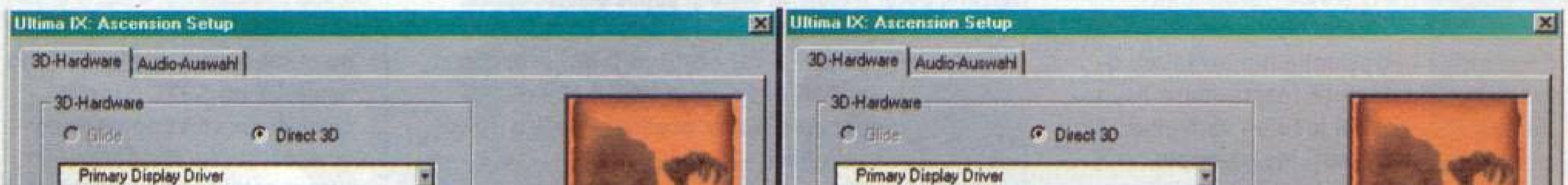
ACCELERAŢIE **În Control Pannel se poate modifica sistemul de fişiere pentru a mări puţin viteza jocului.**

Sfatul 3:

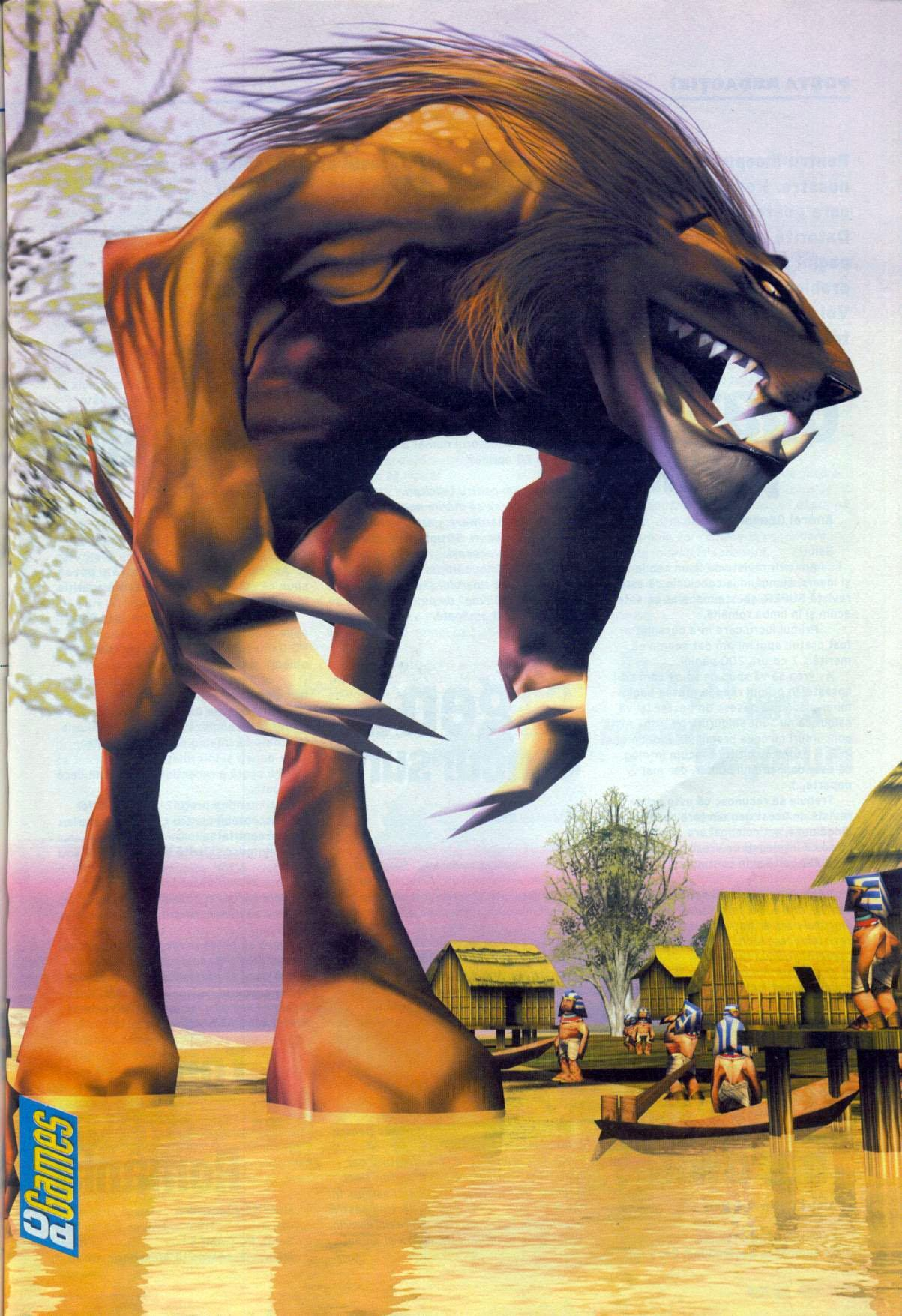
Puteţi accelera jocul şi la acceleratoarele grafice mai vechi (Voodoo1, Rage Pro, Riva 128, G200), alegând cel mai mic grad de detaliu şi dezactivând funcţia de mip-mapping.

Sfatul 4:

Puteţi accelera încă puţin jocul setând în Control Panel/System/ Properties opţiunea "Network Server" a sistemului de fişiere. Pentru a activa această opţiune va trebui să restartaţi calculatorul.



PREOCUPAREA PENTRU DETALIU **În stânga vedeţi cel mai mic grad de detaliu la Ultima IX, în timp ce în partea dreaptă este setat cel mai mare grad. Diferenţele se observă mai ales la plantele din prim-plan. În stânga arată foarte pixeloase, iar în dreapta foarte fine.**



Pentru început vreau să vă mulţumesc pentru interesul arătat revistei noastre. Redacţia PC Games va ţine cont de părerile cititorilor, lucru care poate fi observat începând cu acest număr.
Datorită numărului mare de scrisori şi e-mailuri, se simţea nevoia unei pagini cu răspunsuri la întrebările formulate de voi, legate de diversele probleme pe care ni le-aţi semnalat.
Voi încerca în aceasta pagină, care va deveni o permanenţă, să răspund tuturor celor care ne-au scris.

Chat pe 2, 3 pagini...

Andrei Gănescu

Salut!

Am citit revista de la un cap la altul şi invers, ajungând la concluzia că este o revistă SUPER, şi asta mai ales că este acum şi în limba română.

Primul lucru care m-a deranjat a fost preţul; apoi mi-am dat seama că merită... 2 cd-uri, 200 pagini...

Aş vrea să vă spun pe scurt cam ce-i lipseşte: în primul rând la atâtea pagini mi-ar plăcea să găsesc un poster (şi vă asigur că nu sunt singurul), pe urmă nişte concursuri cu ceva premii iar apoi un chat în 2, 3 pagini cu cititorii (acum înţeleg că este doar primul număr, dar mai departe...).

Trebuie sa recunosc că este prima revistă de acest gen din ţară care pe lângă poze, articole mai are şi informaţii (cred că înţelegeţi ce vreau să zic).

Multă baftă şi în continuare!

Vă mulţumim pentru scrisoare şi pentru urare. Da, într-adevăr nu sunteţi singurul care ar dori un poster în paginile revistei, acest lucru a fost discutat în redacţie şi se va rezolva.

Concursuri cu premii vor fi în revistă, chiar dvs. l-aţi câştigat pe primul, acela cu poza lunii! Cu aceste prime pagini am încercat să iniţiez un chat să vedem care vor fi reacţiile...

Prea puţin hardware

Albici Oliver Cristian

Felicitări pentru revistă. Foarte bună. O s-o cumpăr în fiecare lună. Ceva "probleme" cu cd-urile - cam multă germană... Puţine pagini cu hardware. Exact aceeaşi structură o are şi versiunea germană? Următorul număr o să apară până în 20 aprilie?

Mulţumim pentru felicitări.

Vom încerca să mărim numărul paginilor de hardware, dar suntem totuşi o revistă de jocuri. Structura revistei germane este aceeaşi.

Dorind să îmbunătăţim atât calitatatea hârtiei cât şi a tiparului şi să dispară anumite "probleme" de pe cd-uri data apariţiei a fost amânată.

Alt gen de concursuri

Marian Scarlat

SALUT

Am cumpărat revista PC Games şi mi-a plăcut foarte mult. Articolele sunt foarte detaliate şi scrise într-un mod profesionist. De asemenea aveţi şi nişte interviuri foarte interesante

Am şi câteva sugestii:

-rubrica de tips and tricks mi se pare prea mare.... mie, cel puţin, îmi place să termin un joc fără coduri sau alte ajutoare pentru a nu-i diminua din feeling.

Ştiu că este prea deveme dar aveţi de gând să organizaţi concursuri serioase... în genul caravanei Sprint de acum 2 ani?

Toate cele bune
... cu respect Marian Scarlat

Domnule Marian, vă mulţumesc pentru aprecieri şi pentru sugestii.

Şi eu prefer să joc fără cheaturi, dar unii gameri apreciază acest ajutor. Deci, depinde de dvs. dacă le utilizaţi sau nu. În legătură cu concursurile, redacţia noastră are în vedere o promovare a revistei, prin toată ţara, în ultimul trimestru al anului.

Poşta redacţiei pe CD?

XI

Am cumpărat revista voastră şi pot să spun că este cea mai interesantă apariţie în domeniul PC din România.

Conţinutul este EXCEPŢIONAL. Se vede acea experienţă de 10 ani a PC Games Germania. Am şi câteva obiecţii şi cereri:

- calitatea tipăriturii şi cea a hârtiei trebuie îmbunătăţită;
- materialele de pe CD-ROM-uri le prefer în lb. engleză, mai ales interviurile (cu toate că înţeleg nu prea se poate),
- puneţi şi informaţii locale,
- o poştă a redacţiei pe CD-ROM dacă se poate.

Veti menţine preţul? (care de altfel este acceptabil pentru calitatea materialelor şi cantitatea lor)

Mulţumesc şi baftă în continuare.

Sper că veţi observa diferenţa în privinţa hârtiei şi a tipăriturii. Vom încerca să punem pe cd-uri interviurile în engleză.

Ideea cu poşta redacţiei pe cd-rom va fi discutată şi îi rog pe cititori să ne spună dacă ar prefera-o în locul celei din revistă. Încetul cu încetul şi informaţiile locale îşi vor găsi loc în paginile revistei. Preţul va rămâne acelaşi.

Top PC Games România

Negoiţă Alexandru

Salut, PC GAMES !

Mă numesc Negoiţă Alexandru, am 18

ani şi sunt din Braila.(Pentium 150, 32 MB Ram) Să vă mai spun câte ceva despre mine: sunt un MARE fan al jocurilor pe PC şi m-am bucurat foarte mult când am aflat că cea mai tare revistă din Europa a apărut, în sfârşit, şi în limba română. (preţul ei este cam piperat pentru un gamer român şi cred că soluţiile pentru un preţ mai acceptabil ar fi scoaterea unuia dintre CD-uri sau micşorarea numărului de pagini de tips & tricks)

- apreciez foarte mult iniţiativa de a trimite scenarii de jocuri făcute de noi la marii producători (sper ca scenariul meu să ajungă pe la Lord British)
- bravo pentru grămada de tips & tricks! Plata cheat-urilor e valabilă şi în România?
- sunt sigur că nu interesează pe nimeni din România când apare "The Sims" în Germania
- chestia cu -jocul "X" sau "Y" este interzis celor sub 12, 16...ani - este valabilă în Germania, nu şi în România
- puneţi jucători români să-şi exprime părerile şi opiniile în paginile revistei
- faceţi un site www.pcgames.ro NU www.pcgames.de
- preţurile din revistă să fie în lei nu în DM (suntem totuşi în România)
- faceţi un Top 20 al cititorilor PC GAMES români
- faceţi o rubrică de răspunsuri la scrisori (cred că vor fi foarte multe)
- la rubrica tips & tricks introduceţi şi o soluţie completă la un joc.

Oricum, ţinând cont că acesta este primul număr, să sperăm că o să fie din ce în ce mai bine.

Mult succes în continuare!

Salut Alexandru, îţi mulţumesc pentru scrisoare. Nu cred că scoaterea unui cd sau micşorarea numărului de pagini de tips & tricks ar fi o soluţie (chiar tu ne felicifi "pentru grămada de tips & tricks!")

Pentru realizarea unui top 20 al cititorilor PC Games din România, vom avea nevoie de ajutorul dvs. Te aştept atât pe tine cât şi pe toţi prietenii noştri cu idei pentru acest top.

Scenariul tău de joc este într-adevăr interesant şi sper să fie apreciat şi de colegii noştri din Germania (şi de ce nu chiar de Lord British).

Bineînţeles ca plata este valabilă şi în România, dar în condiţiile pe care le-ai putut citi în revistă (pag. 134).

La fel ca şi calitatea hârtiei şi a tipăriturii care după cum poţi vedea s-a rezolvat, şi data apariţiei diferitelor jocuri va fi menţionată pentru România.

Într-adevăr, ştiu că interzicerea unor jocuri sub o anumită limită de vârstă nu este legiferată la noi în ţară, dar consider că este bine să informăm cititorii asupra conţinutului jocului.

Site-ul revistei noastre este în lucru, dar nu pot să îţi dau o dată la care va fi gata.

Oricum fii liniştit vei afla din revistă despre el. Cu preţurile însă va fi ceva mai greu deoarece vor rămâne în DM sau în $ (nu putem actualiza zilnic preţurile în funcţie de raportul leu/dolar).

Cât despre soluţia completă la tips & tricks după câte ştiu eu a apărut în numărul 1 la Tomb Raider (pag. 143), Nox (pag.157).

Revistă prea nemţească?

Andrei Cătălin Siminiuc

Vă scriu pentru prima oară, aşadar o să încerc să fiu cât de scurt şi de concis.

Revista îmi place, e chiar ceea ce aşteptam de ceva vreme. (...)

În revistă apar greşeli de exprimare, ortografie, etc. De fapt nici nu mă deranjează prea tare, dar sunt amănunte, care ar fi preferabil să fie corecte, sau de care se poate folosi concurenţa pentru a vă denigra imaginea.

Revista este cumva copia fidelă a celei din Germania numai ca tradusă în româneşte? (...)

Revista este prea, prea nemţească.Numai poze cu ei, se scrie de concursuri care vor fi la ei. Nu contează asta puteţi scrie despre concursuri sau turnee care sunt în afară, dar respectivul anunţ parcă incita şi românii să se înscrie la acel concurs. Oricum, mai "românizaţi-o" oleacă.

Încercaţi să mai grupaţi rubricile. Pe mine m-au cam bulversat, cu toate că ele sunt grupate in felul lor.(...)

Nu mai faceţi referiri la versiunile nemţeşti ale jocurilor, căci nu cred să aibă cineva aşa ceva, majoritatea o au pe cea engleză.(...)

Salut Andrei, m-a bucurat scrisoarea primită de la tine.

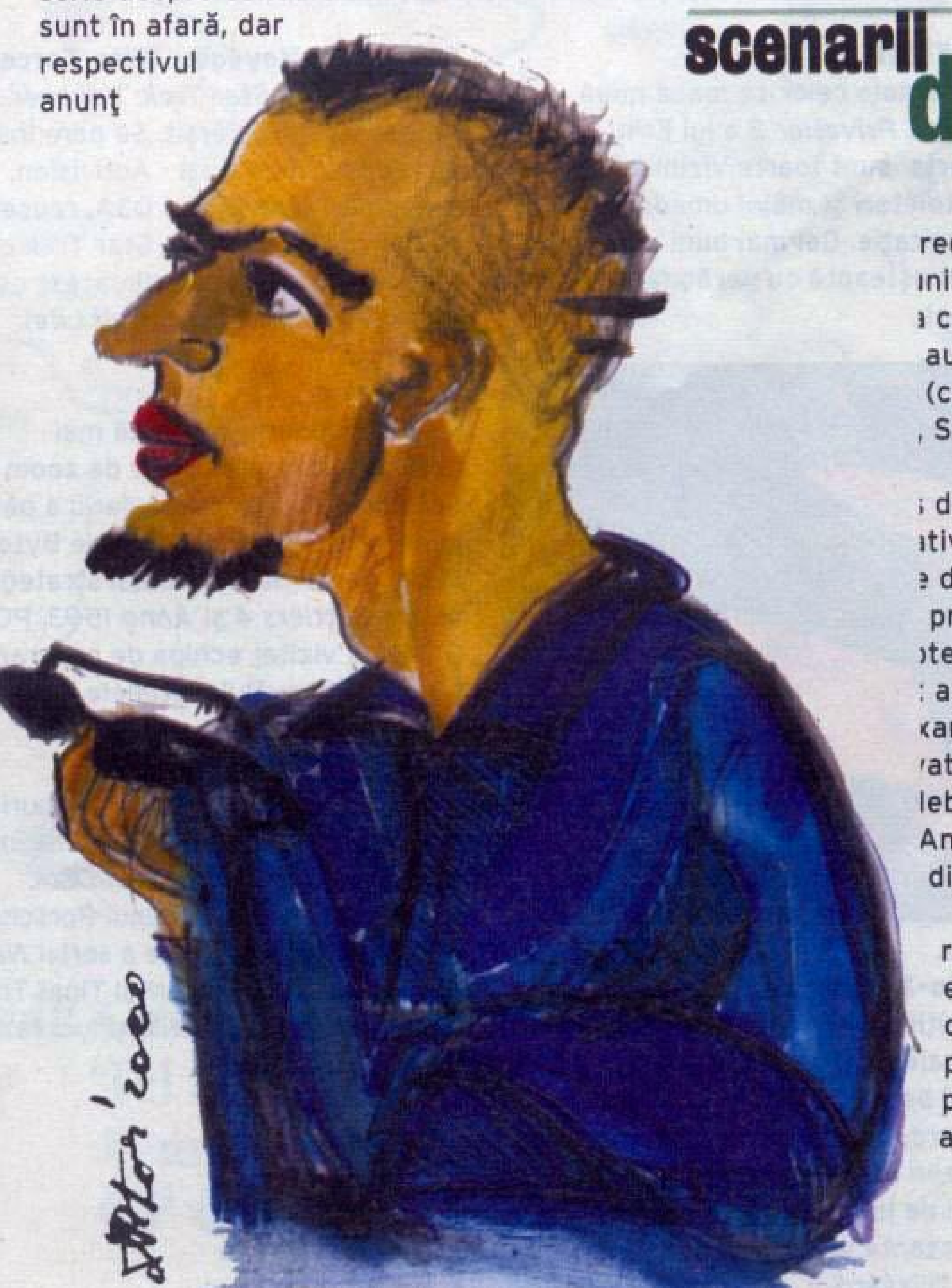
Sper ca în acest număr să nu apară multe greşeli, noi am încercat să reducem la minim numărul lor.

Revista nu este copia fidelă a celei germane, structura ei însă este aceeaşi. Aş dori dacă aveţi posibilitatea ca şi voi, gamerii români sa participaţi la concursurile din străinătate. Cât despre concursuri pe plan local, organizate de noi, în România, am să te rog să ai puţină răbdare, cam până în toamnă.

Rubricile vor rămâne în continuare grupate în felul în care sunt.

Pe cd-uri vei găsi versiuni în engleză ale jocurilor, dar în paginile revistei se vor mai face referiri şi la versiuni germane.

Poza lunii, scenarii de jocuri



redacţie o mulţime de idei
ınii", dovedind interesul
ı cititorilor noştri. Cele
au fost de la Palea Mihai,
(care a şi câştigat),
, Stanciu Diana.

; deosebit se pare că s-a
ıtiva PC Games de a
ɛ de jocuri ale cititorilor
producătoare. Scenarii şi
ɔte de jocuri bine puse la
: am primit de la Negoiţă
ĸandru şi Anton Filip (The
/atar) din Brăila, Marius
lebancea din Bucureşti,
Andrei Cătălin Siminiuc
din Iaşi.

Aştept şi în continuare scrisorile şi e-mailurile cu părerile dvs. despre revistă, precum şi sugestiile privitoare la conţinutul acesteia.

Instantaneu

Wanted: un text comic pentru poza lunii



TINEREŢE DE AUR Cel mai tânăr dintre cei doi este dl. Smith, şeful proiectului Tomb Raider4.

Andrei Gănescu din Bucureşti este câştigătorul unui abonamentpe trei luni la revista PC Games. Dacă aveţi o idee bună pentru textul din imagine(dreapta), trimiteţi-ne-o prin poştă. Mai simplu şi mai direct este prin e-mail sau telefon.

Adresa noastră: Redacţia PC Games, cod: Poza lunii,
Str. Simion Bărnuţiu, nr.30, ap.3,
3700 ORADEA, Jud BIHOR
E-Mail: pcgames@rdsor.ro

Excluşi angajaţii PC Games.



BA AL MEU! Fostul redactor şef Thomas Borovskis şi colega Petra Maueröder se ceartă pentru noile jocuri sosite la redacţie.

PC Games 3/2000

TERMEN DE APARIŢIE Ediţia PCGames Iunie/2000 apare în cursul lunii Iunie

Redacţia nu garantează data apariţiei. Pot apărea întârzieri datorate producătorilor care duc la modificări ale acesteia.

Starlancer

Simtomele celor ce joacă noua operă *Privatier 2* a lui Erin Roberts sunt foarte vizibile: ochi scânteietori şi mâini umede de transpiraţie. Cei mai buni piloţi ai noştri aşteaptă cu nerăbdare zborul de test.



Fenomenul Starlancer: în numărul 3 al revistei vă vom dezvălui ultimele rezultate ale testelor.

Diablo-2-Betatest

Puţini fac parte din categoria celor aleşi care pot participa online la testul beta al lui *Diablo2* de la Blizzard. Războinicii PC Games şi Amazon sunt prezenţi pentru dvs. Aflaţi de la prima sursă ce noutăţi interesante vă aşteaptă în noul RPG al lui Blizzard.

Star Trek: Voyager: Elite Force

Lumea lui *Star Trek: Voyager*. Aşteptare fără sfârşit. Se pare însă că are totuşi un final - Activision, mulţumită tehnologiei Q3A, reuşeşte să dezvolte primul joc Star Trek care face faţă concurenţei din acest gen (în acest caz *Unreal* şi *Half Life*).

Settlers 4

Noi popoare, o grafică mai detaliată, o nouă funcţie de zoom şi o adâncime mai mare a culorii: a patra generaţie *Settlers* de la Blue Bytes stă în gardă pentru duelul strategiilor dintre *Settlers 4* şi *Anno 1503*. PC Games a vizitat echipa de programatori şi vă dezvăluie ultimele noutăţi.

32 pagini Tips & Tricks

PC Games vă ajută pe câmpurile de bătălie din *C&C 3: Firestorm*, în rolul maestrului Garret din *Dark Project 2* şi la volanul unui Porsche 911 din actuala versiune a seriei *Need for Speed*. Departamentul Tips&Tricks verifică acum cheaturile şi lucrează la soluţiile complete.



DIABLO 2 Reportaj live PC Games de la botezul focului în internet a testului beta.



STAR TREK: ELITE FORCE Activision face ultimele finisaje la rivalul lui Half Life.



DARK PROJECT 2 Sfaturi indispensabile pentru maeştri hoţi.

RADIO

TRANSILVANIA



Un Radio Cât Toată Transilvania !

Sediu central: Oradea str. Republicii 28/A
Tel / Fax : 059-447149 , 447150
E-mail : rtoradea@rdsor.ro
CP 6 OP 10 - 3700

RADIO CONTACT®

Staţii Radio Contact

Bucureşti	96,1 Mhz
Baia Mare	88,5 Mhz
Chişinău	100,9 Mhz
Constanţa	91,1 Mhz
Cluj	89,8 Mhz
Iaşi	91,9 Mhz
Oradea	99,1 Mhz
Ploieşti	92,8 Mhz
Piteşti	91,2 Mhz
Sibiu	91,8 Mhz
Tg. Mureş	90,2 Mhz

Staţii afiliate

Arad	99,1 Mhz
Botoşani	93,1 Mhz
Braşov	105,5 Mhz
Buzău	69,8 Mhz
Călăraşi	101,8 Mhz
Craiova	71,12 Mhz
Focşani	95,4 Mhz
Hunedoara	92,1 Mhz
Râmnicu Vâlcea	66,1 Mhz
Reşiţa	97,1 Mhz

